Dungeons & Dragons

Книга игрока® 2

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Джереми Кроуфорд • Майк Мирлс • Джеймс Уайетт

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайн
Логан Боннер, Джесси Декер, Майк Мирлс, Роберт Дж. Швальб, Стивен Шуберт, Стивен Рэдни-МакФарлэнд, Питер Шефер

Разработка
Ричард Бейкер, Майкл Донайс, Энди Коллинз, Джереми Кроуфорд, Дэвид Нунан, Эндрю Финч, Мэтью Шернетт

Материал
Джеймс Уайетт

Концепция механики
Роб Хейнсу

Редакторы
Джереми Кроуфорд (ведущий), Мишель Картер, Грег Билсленд

Главные редакторы
Ким Мохан, Тора Котрилл

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр
Билл Славичек

Руководитель творческого подразделения D&D
Кристофер Перкинс

Дизайн-менеджер D&D
James Wyatt

Руководитель отдела разработки и редактирования D&D
Энди Коллинз

Арт-директор
Джон Шиндхетт

Графическое оформление
Сое Мураяма

Рисунок обложки
Дэниел Скотт

Художники-иллюстраторы
Стив Аргайл, Эрик Белисле, Майкл Биерек, Франц Вохвинкель, Томас Денмарк, Брайан Деспайн, Эрик Дешампс, Винсент Дутрэйт, Джеймс Занг, Уэйн Инглэнд, Девон Кадди-Ли, Митч Коти, Говард Лайон, Рэйвен Мимура, Майк Мэй, Уильям О'Коннор, Гектор Ортиз, Уэйн Рейнольдс, Крис Симан, Джон Станко, Матиас Тапиа, Ева Уайдерманн, Стив Эллис

Бренд-группа D&D
Лиз Шух, Скотт Роуз, Киерин Чейз, Сара Жирард, Мартин Дарем

Специалисты полиграфического производства
Ангелика Локотц

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техник-художник
Кармен Чун

Руководитель производства
Синда Каллавей

Игровые правила основаны на оригинальных правилах Dungeons & Dragons®, созданных **Э. Гэри Гайгэксом** и **Дейвом Арнесоном** и более поздних редакциях от **Дэвида «Зеб» Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона** (3 редакция); а также **Роба Хейнсу, Энди Коллинза** и **Джеймса Уайетта** (4 редакция).

620-21898720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в марте 2009
ISBN: 978-0-7869-5016-4

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
Industrialaan 1
1702 Groot-Bi jgaarden
Belgium
+32.070.233.277

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, Забытые Царства, *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, *D&D Insider*, *Dungeon Tiles*, *Сокровищница искателей приключений*, *Воинская сила*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2009 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»
Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод
Lindar, CasH (ритуалы)

Вёрстка
Merug

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 4
Первородный источник силы 5

1: РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 6
Гном 8
Будучи маленьким 9
Голиаф 10
Дэв 12
Полуорк 14
Шифтер 16
Расовые пути совершенства 18
Находчивый исследователь 18
Высокородный Турати 19
Дикарь яростной крови 20
Камнесвященный 21
Лунный охотник 22
Наследник Аркозии 23
Перворождённый Морадина 24
Полурослик негодяй 25
Потомственное воплощение 26
Рыцарь шайир 27
Сумеречный страж 28
Фейский обманщик 29

2: КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 30
Каратель 32
Каратели и божества 33
Таланты карателя 34
Пути совершенства 44
Молот правосудия 44
Святое воплощение 45
Фанатичный убийца 46
Хранитель клятвы 47
Варвар 48
Таланты варвара 50
Пути совершенства 62
Дикий бегун 62
Медвежий воин 63
Устрашающий вождь 64
Яростный берсерк 65
Бард 66
Таланты барда 68
Пути совершенства 78
Голос грома 78
Летний рифмач 79
Певец войны 80
Ученик Семи 81
Друид 82
Таланты друида 84
Пути совершенства 96
Охотник кровавой луны 96
Страж природных врат 97
Хранитель скрытого пламени 98
Небесный охотник 99
Апостол 100
Апостолы и божества 101
Таланты апостола 102
Пути совершенства 114
Божественный каратель 114
Воплощение ангела 115
Молот мести 116
Пламя надежды 117
Шаман 118
Дух-спутник 119
Таланты шамана 120
Пути совершенства 132
Буря душ 132
Призрачная пантера 133
Ученик мирового змея 133
Шаман великого медведя 134
Чародей 136
Таланты чародея 138
Пути совершенства 148
Дикий маг 148
Источник магии 149
Наследник драконьей души . . . 150
Носитель кожи демонов 151
Хранитель 152
Таланты формы стража 153
Таланты хранителя 154
Пути совершенства 166
Грозовой страж 166
Повелитель леса 167
Рогатый чемпион 168
Страж кровавого гнева 169
Эпические предназначения 170
Великий дух 170
Певец судьбы 171
Первородный аватар 172
Почтенный мастер 173
Предвестник рока 174
Хранитель мудрости 175

3: ОПЦИИ ПЕРСОНАЖА 176
Предыстории 178
География 178
Общество 178
Рождение 178
Занятия 179
Расовые предыстории 180
Черты 184
Черты героического этапа 184
Черты этапа совершенства 190
Черты эпического этапа 193
Мультиклассовые черты 196
Снаряжение 197
Магические предметы 197
Доспехи 197
Оружие 203
Жезлы 205
Посохи 206
Тотемы 207
Чудесные предметы 209
Ритуалы 211
Альтернативные книги ритуалов 211
Описания ритуалов 212
Ария открытий 212
Вызов дикого проводника 212
Дозор виверны 212
Дружба с животным 212
Дурацкий язык 213
Изменение обычного огня 213
Колыбельная 214
Контроль погоды 214
Мелодия веселья 215
Обратный портал 215
Общение с природой 215
Песнь восстановления 215
Песнь насыщения 215
Песнь путешественника 216
Пиротехника 216
Путешествие через деревья 216
Силки 216
Скороговорка 216
Создать лагерь 217
Стальное дерево 217
Форма дерева 217
Хор правды 217
Цветение 217

Чтение талантов 218
Формат таланта 218
Описание таланта 218
Отмеченное состояние 218
Эффекты перемещения 219
Ключевые слова 219
Дополнительный урон 221

СЛОВАРЬ 222

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 223

Предисловие

Приготовьтесь к следующему этапу!

Книга игрока 2 — это самое важное дополнение из тех, что были выпущены на данный момент для 4 редакции игры Dungeons&Dragons®. В *Книге игрока* ® было представлено восемь рас и восемь классов. Эта книга вводит пять новых рас и восемь новых классов, включая как новейшие, так и старые известные материалы, а также богатый выбор новых возможностей для любого персонажа.

Глава 1 представляет пять дополнительных рас. Гномы и шифтеры перебрались сюда из *Бестиария*®. Голиафы (появившиеся в *Расах камня* 2004 года) и полуорки вернулись в игру D&D в обновлённой форме. Дэвы — новая раса перевоплощающихся бессмертных духов, которые стремятся совершенствовать свои души. Эта глава также включает пути совершенства для рас, как новых, так и тех, что были в *Книге игрока*.

Глава 2 — сердце книги, содержащее восемь новых классов. Старые игроки D&D могут узнать в них классы из прошлых редакций, но здесь они представлены в совершенно другом виде. Магические классы расширены с помощью барда и чародея. Апостолы и каратели вступили в ряды божественных классов. Первородный источник силы дебютирует с классами для всех четырех ролей: варвар, друид, шаман и хранитель. Главу завершают шесть новых эпических предназначений.

Глава 3 вводит понятие предысторий — это новый игровой элемент, который вы можете использовать для описания своего персонажа и расширения его личности и истории. Если вы использовали *Руководство игрока по Забытым Царствам*, то вы знакомы с выбором родного региона для персонажа и получением преимуществ от его происхождения. Предыстории в этой главе предлагают вам двенадцать идей для расширения истории вашего персонажа, и дают выбор связанных с ними преимуществ. Эта глава также содержит новые черты, снаряжение и магические предметы, включая доспехи, оружие и инструменты, специально разработанные для новых классов, представленных в этой книге. Главу завершает несколько новых ритуалов.

В конце этой книги находится важное приложение обновлённых правил. Оно содержит новые объяснения того, как читать описания талантов, включая те, что описаны в этой книге, и в частности новые правила для ключевых слов, таких как животная форма, дух и призыв. Приложение также содержит исправленную версию навыка Скрытность.

Игра D&D постоянно развивается. *Книга игрока 2* — это вторая книга в серии, которая будет продолжать добавлять новые возможности для ваших персонажей и в последующие годы. Но игра изменяется и в небольших деталях, и лучший способ узнать о них, это посетить сайт корпорации Wizards of the Coast.

Вы — часть истории

Одна из обязанностей Мастера, это быть рассказчиком — описывать всё, что происходит в игровом мире, когда вы исследуете его в своих приключениях. Когда вы входите в комнату, Мастер описывает всё, что вы в ней видите. Однако роль рассказчика доступна не только Мастеру: вы описываете действия своего персонажа, и даже в пылу боевой сцены можете взять на себя часть повествования.

Описательный текст, находящийся в заголовке каждого таланта, это отправная точка, благодаря которой вы можете описывать свои действия. Когда ваш варвар атакует, вы можете просто сказать «Круск использует *воющий удар*. Я выкинул 24». Или можете использовать описательный текст, чтобы сказать: «С леденящим кровь криком, я бросаюсь в драку! Какой результат при 24?»

Описательный текст таланта это только отправная точка. Вы можете его изменить по своему желанию, но так, что бы при этом не исказить его эффект. Возможно, вы представляете себе, что талант варвара *булавохвостая ярость*, это вызов Мирового Змея, первородного духа, который появляется в некоторых талантах шамана. Вы можете сказать: «Движения Мирового Змея сотрясают землю под моими ногами и повергают наземь моих врагов!»

Выбор предыстории для вашего персонажа может открыть широкие возможности для успешного соединения его с игровой историей. После просмотра секции «Предысторий» в 3 главе, поговорите со своим Мастером об элементах предыстории, которую вы хотите создать для своего персонажа.

По своей сути, игра D&D — это повествование приключенческой истории. Если вы примете более активную позицию в её описании со стороны своего персонажа, то сможете получить намного больше удовольствия от игры.

ПЕРВОРОДНЫЙ ИСТОЧНИК СИЛЫ

Четыре класса, представленные в этой книге — варвар, друид, шаман и хранитель — используют первородный источник силы. Некоторые первородные таланты больше похожи на магические, чем другие, но все они призывают духов природы, которые наполняют мир природы и, в некоторой степени, отражающий мир природы план, известный как Страна Фей.

Согласно легендам, когда на заре мира боги пошли войной против предтеч, их яростные сражения длились бесконечные века. Боги понемногу одержали верх, успешно заточив или изгнав многих предтеч. В этой войне предтечи, пришедшие из Стихийного Хаоса, несли угрозу всему мировому существованию, а богами искали способ зафиксировать форму мира. В последние дни этой войны в космосе появилась новая сила — духовное воплощение самого мира. Эти первородные духи объявили об окончании конфликта, что мир больше не может быть полем битвы для двух сражающихся сил. Боги и предтечи были изгнаны в свои родные планы, а первородные духи мира установили новый баланс: мир должен оставаться местом, где свободно соединяется форма и дух, где жизнь и смерть движутся в едином цикле, где сезоны сменяют друг друга в бесконечном и нерушимом круговороте. Боги и предтечи по-прежнему влияют на этот мир, но они не имеют над ним власти.

Эти первородные духи бесчисленны, и разнятся от крайне слабых, до тех, чьи имена воплощают могущество различных сил природы: Первородный Зверь, Сплетающий Судьбы, Великий Медведь, Мировой Змей и другие. Это духи ветров и погоды, хищников и жертв, равнин и лесов, гор и болот. Смертные люди могут общаться с этими первородными духами и жить в гармонии с ними, а некоторые из них могут присоединиться к ним после своей смерти, так же как души верующих отправляются во владения своего божества. Эти великие предки являются одними из самых сильных среди первородных духов.

Персонажи, которые используют первородный источник силы, имеют прочную связь с миром природы, между божественной силой Астрального Моря, и изначального вихря Стихийного Хаоса. Они имеют некоторое сходство с родными обитателями Страны Фей, которые испытывают любовь и уважение к миру природы. Они являются яростными врагами искажённых существ, которые своим существованием вредят миру природы, а также демонов, которые живут ради разрушения, нежити, которая нарушает природный цикл жизни и (в меньшей степени) тех, кто разоряет дикую природу во имя прогресса и цивилизации.

Это не означает, что первородные персонажи должны быть заклятыми врагами богов, или например, паладина Эратис, который пытается привнести в мир закон и цивилизацию. Это может быть причиной некоторых конфликтов и непонимания между этими персонажами, но у них есть и общие враги. Величайшая забота первородных персонажей, это существа и силы, которые угрожают мировому балансу и естественному природному циклу. С другой стороны, города и цивилизация людей и других рас, также являются частью природы, как и горы и леса, и поэтому достойны защиты.

Многие первородные персонажи удостаивают богов великого уважения. Без их вмешательства предтечи могли бы, при любом удобном случае покинуть Стихийный Хаос и захватить мир природы. По большому счёту, даже злые боги стремятся править миром, нежели уничтожать его.

По этой причине персонажи, владеющие первородной силой, иногда могут поклоняться и богам. Богиня природы Мелора считается союзником первородных духов. Корда иногда называют владыкой духов грозы, а Кореллон и Сеанин имеют связи со Страной Фей, а значит, являются союзниками духов природы.

Первородные таланты называются силами природы, так как персонажи взывают к первородным духам, чтобы провести атаку или создать какой-либо эффект в мире природы. Некоторые персонажи проводят первородных духов через своё тело, чтобы перевоплотиться или получить ужасающую физическую силу. Варвары призывают первородных духов, чтобы они вселились в них, и впадают в безумную ярость. Находясь в ней, они используют в своих целях свирепость этих духов. Хранители используют первородных духов земли, деревьев и животных, чтобы перевоплотиться и получить силу устоять против напора врагов. Друиды взывают к Первородному Зверю, чтобы принимать формы животных, используя различные проявления Зверя.

Другие персонажи призывают первородных духов, чтобы создавать внешние эффекты. Шаманы используют духов-спутников, благодаря своей связи с духами природы. Дух-спутник может атаковать врагов, или шаман может призвать другого духа, чтобы создать защитный эффект, посылая его силу союзнику. Друиды тоже могут призывать первородных духов для создания различных эффектов местности, мешая врагам громом и ветром, или создавая вспышки огня.

ГЛАВА 1

Расы персонажей

Восемь рас, описанных в *Книге игрока*, являются наиболее распространёнными расами героев в мире игры D&D, но это не означает что они единственные. Эта глава вводит пять новых рас, от крохотных гномов до возвышенных дэвов.

Две из этих рас — гном и шифтер — появились в *Бестиарии*, но здесь они расширены и представлены для использования в качестве игровых персонажей (информация в этой книге заменяет информацию из *Бестиария*). Другие расы — дэвы, голиафы и полуорки, являются новыми дополнениями к игре и миру.

Эта глава также включает расовые пути совершенства, как для рас из этой книги, так и для рас из *Книги игрока*.

Расы в этой главе имеют тот же формат, что и в *Книге игрока*. Когда вы создаёте персонажа, вы можете выбрать одну из новых рас вместо старых.

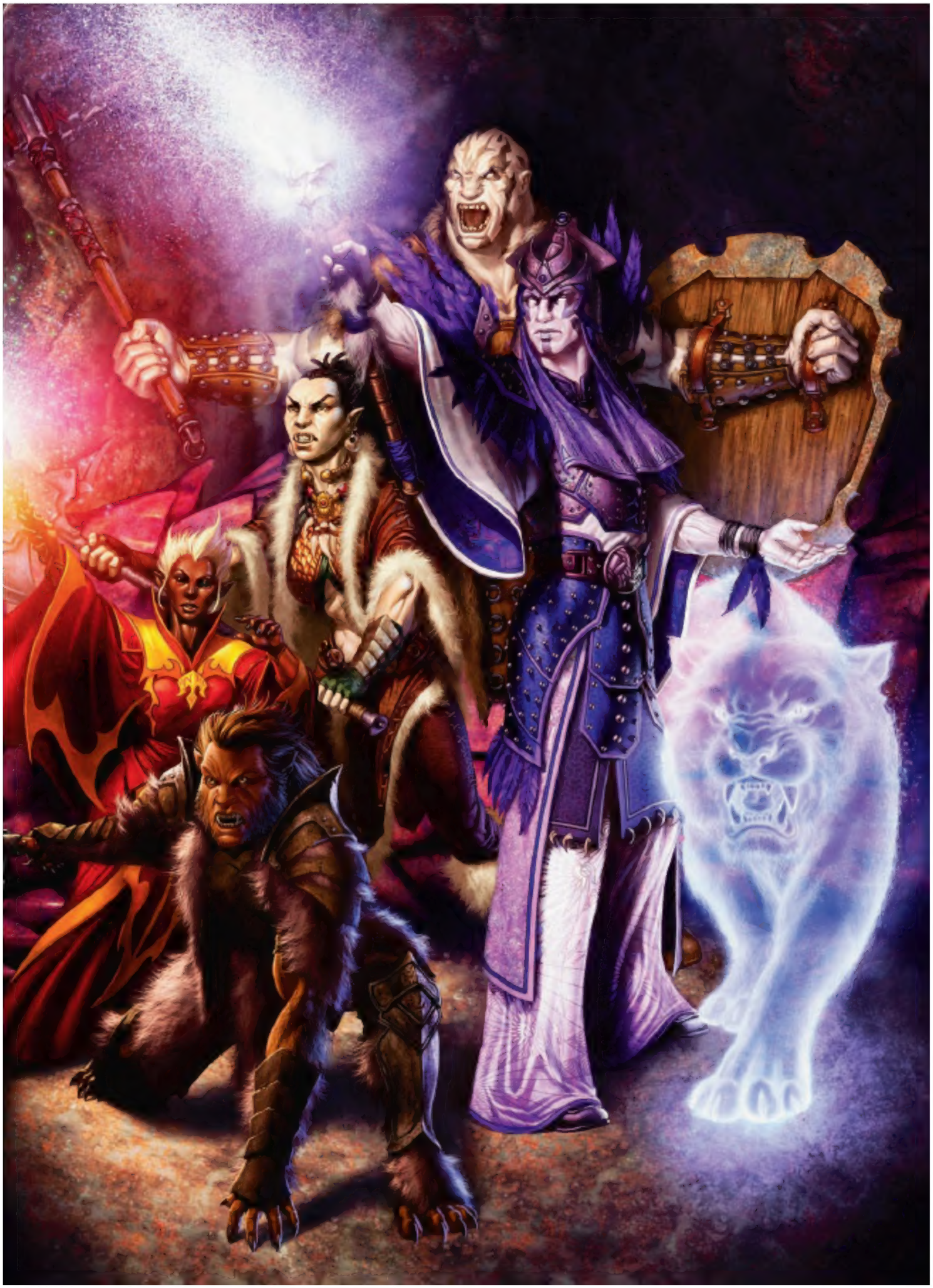
Гномы — маленькие и скрытные феи, которые ценят гибкий ум, и наделены способностью оставаться незамеченными. Гномы — мастера иллюзий и обмана. Они исследуют мир природы с любопытством и удивлением.

Голиафы живут в высокогорных регионах, путешествуют с миграцией лосей и других животных. Они смотрят на жизнь как на великое соревнование и используют первородные силы для усиления своей физической силы и выносливости.

Дэвы — благородные, добрые создания, которые пытаются довести себя до совершенства через бесконечную череду перевоплощений. Когда-то бывшие бессмертными духами, служившими добрым богам, теперь дэвы ограничены телом, чтобы эффективнее бороться с силами зла в мире природы и за его пределами.

Полуорки сочетают лучшие качества людей и орков, они сильны, жестоки, решительны и находчивы. Они получают удовольствия от простой жизни, от праздников и пирушек до трепета битвы.

Шифтеры несут в своих венах след крови оборотней. В сердце битвы они освобождают свои звериные силы и свирепость, которые скрываются за их внешностью. По своей природе они хищники, и смотрят на мир с точки зрения охотника.



ГНОМ

Маленькие хитрые проказники Страны Фей, которые превосходно избегают вашего внимания

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 100—110 см
Средний вес: 22—35 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект, +2 Харизма
Размер: Маленький (см. боковую сноску)
Скорость: 5 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 Магия, +2 Скрытность
Фейское происхождение: Ваши предки происходили из Страны Фей, так что для эффектов, полагающихся на происхождение существ, вы считаетесь феей.
Опытный обманщик: Один раз за сцену вы можете малым действием использовать незначительное волшебство волшебника *призрачный звук* (*Книга игрока*, страница 89).
Мгновенная скрытность: Если у вас есть любое укрытие или покров, когда совершаете проверку инициативы, вы можете совершить проверку Скрытности.
Хитрость обманщика: Вы получаете расовый бонус +5 к спасброскам от иллюзий.
Исчезновение: Вы получаете талант *исчезновение*.

Исчезновение — Расовый талант гнома

Получив ранение, вы немедленно исчезаете.

На сцену ✦ Иллюзия
Немедленный ответ — **Персональный**
Триггер: Вы получаете урон

Эффект: Вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода или пока не совершите атаку.

В Стране Фей лучший способ выжить маленьким существам — это оставаться незамеченным. Страдая в рабстве у фоморских тиранов Подземья Фей, гномы научились прятаться, сбивать с пути и спутывать следы — и поэтому смогли выжить. Эти способности помогают гномам и сейчас, позволяя преуспевать в мире, заполненном большими и намного более опасными, чем они существами.

Играйте гномом, если хотите...

- быть любопытным, забавным и хитрым.
- полагаться на скрытность и обман больше, чем на грубую силу и запугивание.
- быть представителем расы, которой подходят классы бард, волшебник, колдун и чародей.

Физические качества

Гномы даже меньше чем полурослики, и редко превышают 120 см в высоту. Если оставить в стороне их рост, гномы напоминают эльфов и эладринов своими остроконечными ушами и острыми чертами лица, такими как высокие скулы и острый подбородок. У них более дикая внешность чем у эладринов, в особенности из-за волос, которые небрежно торчат во все стороны. Некоторые мужчины гномов отпускают маленькие бородки, но у всех у них мало волос на теле.

Цвет кожи гномов варьируется от тёмно-красного и древесно-бурого, до каменисто-серого. Их волосы могут быть практически любого цвета, от полностью белого и светлого с русыми прядями до ярко-оранжевого и зелёного. У них чёрные, сверкающие глаза.

Гномы живут так же долго как эладрины, доживая до 300 лет, но при этом старение оказывает на них больше эффекта. У гномов старше 100 лет седые или серые волосы и лица, покрытые морщинами за век смеха, но даже старейшие гномы сохраняют силу и проворность молодости.

Игра гномом

В тихих лесах Страны Фей и в глухих зарослях в мире природы незаметно живут гномы, избегающие более рослых рас. Гномы живут в домах, вырытых между корнями деревьев, которые очень трудно заметить и легко укрыть маскировкой и иллюзиями. Они любят использовать норы млекопитающих, которые живут рядом с ними, таких как барсуки, лисы и кролики, и они чувствуют родство с этими маленькими животными, которые живут вместе с ними в лесах.

Среди гномов скромность считается ценным качеством. Они растут в играх, тренирующих скрытность и молчание, в которых победителем считается тот, кто остался необнаруженным. Взрослые гномы, которые привлекают внимание толпы, считаются опасными и грубыми. Народные герои гномов это не могучие воины, а ловкачи, которым удалось вырваться из плена, проделать невероятную выходку и остаться незамеченным, или прокрасться между магическими стражами. Они принимают с юмором и агрессию и внимание, но скрывают свои мысли за дружелюбным смехом.

Гномы также ценят гибкий ум и умение находить хитрые решения в любых ситуациях. Они ценят остроумные беседы, а особенно быстрые и умные ответы. Они изобретательны и находчивы, хотя и не сильно склонны к различным технологиям, которые можно обнаружить в городах людей. У них врождённый талант к магии и любовь к иллюзиям, музыке, поэзии и истории.

Жаждущие увидеть всё, что может предложить мир, и согласные трепетать перед его чудесами, гномы встречают мир с открытым любопытством. Гномами, которых привлекает путь искателей приключений, чаще всего управляет любопытство и желание к перемене мест, которые намного сильнее любой жажды богатства и славы.

Когда-то гномы были порабощены фоморскими правителями Подземья Фей (системы подземных пещер Страны Фей). Они больше боятся своих прежних повелителей, чем ненавидят их, и испытывают некоторое сострадание к тем феям, которые всё ещё работают под ударами плети фоморов, особенно к спригганам, которые, по слухам, являются искажёнными гномами. Гномы не любят гоблинов и кобольдов, но гномы привыкли избегать существ, которых не любят, а не сражаться с ними. Они любят эладринов и других дружелюбных фей, а гномы, которые путешествуют по миру природы, имеют хорошие отношения с эльфами и полурослики.

Характеристики гномов: Забавные, изобретательные, коварные, ловкие, любопытные, незаметные, осторожные, приветливые, скрытные, умные, хитрые.

Мужские имена: Альвин, Альстон, Брокк, Варрин, Вренн, Келен, Ку, Ним, Оррин, Пок, Синдри, Фруг, Элдон.

Женские имена: Брина, Донелла, Занна, Карлин, Лилли, Лорилла, Никс, Нисса, Ода, Орла, Росвин, Тана, Элла.

Искатели приключений гномов

Ниже описаны два примера искателей приключений гномов.

Келен — гном бард с чёрным чувством юмора и острым клинком. По воле судьбы он вступил на путь искателя приключений когда циклопы напали на его деревню и взяли его в плен. Около десяти лет он был рабом у фоморского короля, пока, наконец, не смог сбежать и укрыться в мире природы. Когда-нибудь он собирается вернуться, чтобы освободить членов своей семьи, и преодолеть страх, которые не позволяет ему вернуться в Страну Фей.

Орла прожила всю свою жизнь в мире природы. Она родилась в лесу, среди эльфов, но одна встреча в лесу изменила всю её жизнь. Она встретилась с фейским духом такой силы, что она не могла двигаться и говорить, и могла только согласиться на то, что было ей предложено. Её жизнь теперь принадлежит этому духу. Она владеет силой колдуна фейского договора, чувствует желания этого духа и преследует его цели, не понимая до конца, куда это может её привести.

Будучи маленьким

Маленькие персонажи следуют большинству тех же правил, что и Средние, со следующими исключениями:

- Вы не можете использовать двуручное оружие, типа двуручных мечей и алебард.
- Когда вы используете универсальное оружие, типа длинного меча, вы должны использовать его двуручным, но вы не наносите дополнительного урона за то, что делаете так.

ГОЛИАФ

Племена горных кочевников, сильные как скала и гордые как горы

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 218—233 см
Средний вес: 127—154 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий и либо Великаний, либо Дварфский
Бонусы навыков: +2 Атлетика, +2 Природа
Горное упорство: Вы получаете расовый бонус +1 к Воле.
Сильный атлет: Когда вы совершаете проверку Атлетики для прыжков или лазания, сделайте два броска и используйте подходящий результат.
Выносливость камня: Вы получаете талант *выносливость камня*.

Выносливость камня — Расовый талант голиафа

Атаки вашего врага отскакивают от вашей каменной шкуры.

На сцену
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 5 всем видам урона до конца своего следующего хода.

Уровень 11: Сопротивляемость 10 всем видам урона.
Уровень 21: Сопротивляемость 15 всем видам урона.

Голиафы — это живущие в горах кочевники, которые смотрят на жизнь как на великое соревнование. Их редкие племена никогда не играли никакой роли в делах мира равнин, но они странствуют по горным цепям всего мира с тех самых пор, когда предтечи создали первые горные пики и долины. Высокие и крепкие голиафы почитают первородную силу природы и используют её для увеличения своей силы.

Играйте голиафом, если хотите...

- быть сильнее и крепче остальных.
- знать, как жить на горных склонах.
- быть представителем расы, которой подходят классы варвар, воин и хранитель.

Физические качества

Рост голиафов даже выше чем у драконорождённых, и может достигать 2—2,5 метров. У них серая или бурая кожа, с частыми тёмными пятнами, которые, как они верят, указывают на судьбу и личное предназначение каждого голиафа. Их кожа покрыта роговыми наростами размером с монету. Они выглядят как мелкая галька, покрывающая их руки, плечи, торс и голову. Костяной гребень выступает над их блестящими синими или зелёными глазами. Мужчины голиафов лысые, а у женщин тёмные волосы, которые они обычно отращивают длинными и носят, заплетая тесьмой.

Голиафы живут примерно столько же, сколько живут люди.

Игра голиафом

Голиафами управляет страстная любовь к соревнованиям. Всё, что может считаться испытанием, побуждает голиафов достигать результата, увеличивая прогресс по сравнению с собой и друзьями. Голиаф воин может неустанно говорить о том, сколько раз он проливал первую кровь в подземелье по сравнению с плутом отряда, и конечно он мысленно сравнивает этот результат со своими предыдущими приключениями. Такое соперничество имеет форму добродушных соревнований среди голиафов. Вся их раса не терпит мошенников, завистников, и проигравших, и голиафы могут быть очень жестоки к себе, когда терпят поражения, пытаясь улучшить свои прошлые достижения.

Смелость, которая граничит с безумием, тоже является общей чертой голиафов. Они не боятся высоты, лазания по крутым горным склонам, и легко перепрыгивают глубокие пропасти. Их кочевой стиль жизни охоты и собирательства прививает голиафам любопытство и интерес к тому, что лежит за следующим гребнем или на дне ущелья. Мышление бродячего охотника часто может привести к лучшим местам для охоты или к хорошему источнику воды, которые довольно трудно обнаружить.

Голиафы почитают и уважают мир природы, а их искатели приключений обычно используют первородный источник силы. Среди них друиды и шаманы встречаются чаще чем жрецы, а голиафы священники — называемые смотрителями небес — призывают духов природы и своих предков намного чаще, чем далёких богов Астрального Моря. Некоторые племена голиафов также почитают Корда, Мелору и Авандру, особенно те из них, которые часто контактируют с другими расами. Племена, которые часто торгуют с дварфами, иногда могут приносить жертвы и Морадину.

Характеристики голиафов: Беспокойные, верные, доверчивые, любознательные, мощные, смелые, соревнующиеся, целеустремлённые.

Мужские имена: Аукан, Вимак, Гаутак, Иликан, Каваки, Кеоти, Ло-Каг, Мавейт, Майвой, Тотам, Эглат.

Женские имена: Ваунея, Гаэ-Ал, Куори, Маннео, Налла, Орило, Пааву, Петани, Талай, Утал.

Искатели приключений голиафов

Ниже описаны три примера искателей приключений голиафов.

В молодости Каваки был унесён лавиной, и потерял своё племя, потому что не смог идти, когда они отправились на новые охотничьи земли. Его племя оплакивало эту потерю, прославляло его успех, а затем оставило его на смерть. Однако дух горного барана укрывал его от метели и бурана, пока он не выздоровел, и теперь он призывает этот дух, чтобы наполнять себя яростью варвара. Будучи отрезанным от своего племени, Каваки нашёл новую семью, группу искателей приключений, и зарёкся больше никогда не оказываться в ситуациях, из которых он не сможет выбраться самостоятельно.

Налла была воспитателем своего племени, она заботилась о малышах и детях, в то время как их родители работали на нужды племени. Когда её собственный ребёнок погиб от набега орков, Налла почувствовала, что больше не сможет заботиться о детях, и вскоре ушла из племени. Будучи воином, она присоединилась к группе искателей приключений, за защиту которых она готова отдать свою жизнь, так же, как если бы они были детьми её племени.

Ло-Каг был торговцем в своём племени, регулярно контактирующим с соседним кланом дварфов. Будучи хранителем, он интересовался традициями дварфских защитников — решительных воинов и паладинов, поклявшихся защищать свой клан — и многому у них научился. Но когда он последний раз отправился к крепости дварфов, он обнаружил её разрушенной. Вся цитадель была усыпана трупами, но он не нашёл признаков борьбы и грабежа. Вместо того чтобы вернуться к своему племени, Ло-Каг отправился на поиски тайны падения крепости дварфов.

ДЭВ

Бессмертные духи, воплощающие добродетель, рождаются и перерождаются к смертной жизни в мире природы

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 185—198 см
Средний вес: 80—127 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект, +2 Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий и два других на выбор
Бонусы навыков: +2 История, +2 Религия
Астральное величие: Вы получаете бонус +1 ко всем защитам от атак, сделанных ранеными существами.
Астральная сопротивляемость: Вы получаете сопротивляемость урону некротической энергией и урону излучением, равную 5 + ½ вашего уровня.
Бессмертное происхождение: Ваша душа родом из Астрального моря, так что для эффектов, полагающихся на происхождение существ, вы считаетесь бессмертным существом.
Память о тысяче жизней: Вы получаете талант *память о тысяче жизней*.

Память о тысяче жизней — Расовый талант дэва

Призрачные воспоминания о ваших прошлых жизнях помогают вам в этой.

На сцену
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы совершаете бросок атаки, спасбросок, проверку навыка или проверку параметра и недовольны результатом

Эффект: Вы добавляете 1к6 к броску, вызвавшему срабатывание.

В глубинах своей памяти дэвы знают, кем они когда-то были: бессмертными служителями добрых богов, духами, которые решили связать себя с миром смертных посредством плоти. Тысячи лет их души перерождались, чтобы вести бесконечную войну против сил тьмы. Большинство дэвов активно преданы служению добру, так как они боятся, что может произойти, если они встанут на сторону зла. Дэв, чья душа станет испорченной злом, рискует переродиться в виде ракшаса.

Играйте дэвом, если хотите...

- иметь тусклые воспоминания, связанные с тысячами героических жизней.
- творить добро и стремиться к совершенству во всём.
- быть представителем расы, которой подходят классы апостол, волшебник, жрец и каратель.

Физические качества

Внешне дэвы очень похожи на людей, но они обладают неземной красотой, и их окружает невероятное спокойствие. Они почти так же высоки, как драконорождённые, но намного более стройны.

Цвет кожи дэвов сильно отличается от цвета людей. У всех дэвов есть тёмные и светлые участки на коже. Встречаются светлые участки от белого до бледно–серого цвета, а тёмные зоны бывают от синего или фиолетового до тёмно-серого и чёрного. У каждого отдельного дэва могут преобладать тёмные или светлые участки, с контрастными противоположными цветами, например, на лице, груди или плечах. Волосы дэва обычно того же цвета, что и эти контрастные участки кожи.

Во время отдыха, сидя или стоя, дэвы абсолютно неподвижны, и лишь изредка они могут моргнуть. Они не ёрзают и не дёргаются, а их глаза двигаются только когда они активно что-то рассматривают.

У дэвов не бывает детей. Когда дэв умирает, его душа воплощается в новое взрослое тело, которое появляется в священном месте, таком как горный пик, берег реки или оазис в пустыне. Новый дэв помнит достаточно много прошлых жизней, чтобы говорить, понимать разные языки, и приносить нужные молитвы и жертвы своим добрым богам.

Игра дэвом

Дэвы изысканы и вежливы. Они следуют наивысшим моральным принципам, но они не боятся насилия. Они верят, что преследуют добро в вечной войне против сил зла, которые воплощают ракшасы, демоны, злые боги и их прислужники. В то же время дэвы ведут войну в своих сердцах, они постоянно следят, чтобы зло не укоренилось и не разрушило их души, превратив их в существ, которых они ненавидят.

Дэвы помнят, хотя и довольно смутно, жизнь в Астральном Море, которую они провели в обществе богов. Они почитают добрых богов, а особенно Бахамута, Морадина и Пелора. Дэвы постоянно ищут личной связи с богами, а не связи через храмы и жрецов. В своих домах, они молятся во время приема пищи, оставляя свободное место для богов, и стремятся через медитацию и молитву стать ближе к богам, которым они служат. Дэвы искатели приключений обычно становятся апостолами, карателями и жрецами, которые могут проводить божественные силы, текущие через них, без каких-либо посредников.

У дэвов нет своего общества и городов, а их количество так мало, что дэв может потратить всю жизнь, но так и не встретить ни одного своего собрата. Они живут среди других рас, по крайней мере, некоторое время, исповедуя их пути. Однако все дэвы имеют некоторые воспоминания о своей жизни, до того как они воплотились в тело и начали свой цикл перерождений, и из них они принимают некоторые общие культурные элементы, такие как одежда, религия и привычки. Дэвы предпочитают лёгкую одежду из тонкого шёлка, блестящие металлические доспехи, с крыловидными наплечниками и головные уборы или шлемы в виде корон или венков. Во всём остальном они предпочитают простую жизнь, лишённую излишеств.

Характеристики дэвов: Духовные, загадочные, задумчивые, изысканные, интроспективные, набожные, праведные, преданные, просвещённые, элегантные.

Мужские имена: Адиах, Айаб, Анзис, Бавак, Бериах, Веред, Галад, Гамал, Захар, Ианнес, Керем, Марах, Матас, Махар, Натан, Нехем, Орис, Рахам, Ронен, Самел, Серед, Тавар, Хийал, Эбен, Элиас.

Женские имена: Абея, Адара, Аша, Дави, Данель, Дара, Жаэль, Идрия, Иза, Кайа, Канна, Лихи, Марек, Махель, Нава, Нома, Пазия, Рава, Рийа, Сада, Тира, Хава, Хания, Чана, Шара, Элька, Эрана.

Искатели приключений дэвов

Ниже описаны три примера искателей приключений девоф.

Галад — дэв волшебник, который считает, что цель его существования в том, чтобы достичь совершенного знания о вселенной. Он считает, что его магическая сила это воплощение всех его знаний, которые он получил за все свои предыдущие жизни, и что в этой, или может быть в следующей, он достигнет совершенного мастерства и станет полубогом, освободившись от цикла перевоплощений.

Эрана — апостол, который владеет силой Бахамута. Как и Бахамут, который сражался с Тиамат на заре мира, Эрана верит, что её призвание в этом воплощении — сражаться против злых драконов и драконьих отродий, которые загрязняют мир. Слова силы раздаются в её сознании эхом голоса платинового дракона, когда она выпускает свой гнев на врагов.

Рахам — шаман, который решил провести свою жизнь в этом мире и оставить все свои мысли о предыдущей астральной жизни. Теперь его покровитель — это первородные духи мира, и боги для него остались в прошлом. Он считает свои бесконечные перерождения частью природного цикла, из которого он не желает выходить.

ПОЛУОРК

Жестокие воины, которые сочетают смелость людей и свирепость орков

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 172—193 см
Средний вес: 70—102 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Сила или Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Великаний, Общий
Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Запугивание
Устойчивость полуорка: Когда первый раз за сцену вы становитесь раненым, вы получаете 5 временных хитов. Временные хиты увеличиваются до 10 на 11 уровне, и до 15 на 21 уровне.
Быстрый бросок: Вы получаете бонус +2 к скорости, когда атакуете в броске.
Неистовый штурм: Вы получаете талант *неистовый штурм*.

Неистовый штурм Расовый талант полуорка

Внутри вас горит чудовищный гнев, который придаёт силу атаке.

На сцену
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы попадаете по врагу

Эффект: Атака причиняет дополнительный урон 1[Ор], если атака совершается оружием, или 1к8 дополнительного урона, если без оружия.

Смутные легенды повествуют о том, что когда Кореллон вырвал глаз Груумша в стародавней битве, часть сущности дикого бога упала на землю, где затем превратила расу людей в свирепых полуорков. Другая история говорит, что древняя империя хобгоблинов создала полуорков для управления орочьими племенами в целях империи. Третья легенда рассказывает, что племя жестоких людей варваров смешалось с орками, чтобы усилить свою кровь. Некоторые говорят, что Корд создал полуорков, соединяя лучшие черты людей и орков, чтобы создать сильный и свирепый народ. Если вы спросите полуорка о его происхождении, вы можете услышать одну из этих историй. А ещё вы можете получить удар в лицо, за то, что задали такой грубый вопрос.

Играйте полуорком, если хотите...

- быть большим, сильным и быстрым.
- превращать гнев в устойчивость и боевую силу.
- быть представителем расы, которой подходят классы варвар, воин, плут и следопыт.

Физические качества

Внешне полуорки похожи на потомков людей, но отличаются кожей, имеющей различные оттенки серого, широкими челюстями и выступающими нижними клыками, хотя и не такими большими как у самих орков. Обычно они выше и сильнее людей. Часто у них чёрные волосы, которые с возрастом становятся серыми. Большинство полуорков, живущих среди людей, предпочитают человеческий стиль одежды и их причёски, но некоторые приверженцы орочьих традиций носят на широких лентах, и вплетают в волосы небольшие кости или бусины.

Полуорки не живут так долго как люди. Они быстро взрослеют, достигая зрелости к 16 годам, и редко доживают до 60 лет.

Игра полуорком

Полуорки сочетают лучшие качество людей и орков, хотя некоторые утверждают, что у орков очень сложно найти хорошие качества. От своей орочьей крови полуорки унаследовали великую физическую силу и стойкость. Это свирепые воины, которые быстро устремляются в бой.

Человеческая кровь сделала полуорков решительными и храбрыми, находчивыми и уверенными в себе. Они легко приспосабливаются и могут найти выход почти из любых ситуаций. Хотя полуорки часто живут на краю общества в человеческих городах, они находят способы преуспеть в мире, который так мало им подходит.

Несмотря на все свои хорошие качества, многие полуорки в глазах высокого общества выглядят странными и неуместными. Полуорки не терпят сложные правила этикета и мероприятий, и считают неправильным скрывать свое настоящее мнение, чтобы не задеть чьих-либо чувств. Они наслаждаются простыми удовольствиями в еде и питье, хвастовстве, пении, борьбе, грохоте и танцах, и не получают удовольствия от более изысканных или утончённых искусств. Они склонны к необдуманным действиям, предпочитая преодолеть появившуюся проблему, чем обдумать все возможные последствия и составить продуманный план. Эти качества заставляют некоторых представителей других рас считать их тупыми и грубыми, но кое-кто считает их нахальство забавным.

Полуорки обычно живут в культурах людей или орков, одни в суете человеческих городов, другие в отдалённых племенах орков или людей. Большинство полуорков имеют двое родителей полуорков, но иногда они могут рождаться в результате брака между полуорком и человеком. Орки показывают зависть и уважение к полуоркам, за их немалую силу и высокий интеллект, который иногда позволяет полуоркам взять лидерство в орочьих племенах.

Несмотря на многочисленные сильные качества полуорки часто сталкиваются с предубеждениями в людских сообществах. Из-за этого многие полуорки стремятся к карьере, где используется физический труд или насилие. Для некоторых жизнь искателя приключений — или естественное развитие своих склонностей, или способ отбросить груз предубеждений. Жизнь искателя приключений также означает поиск места в группе союзников и себе подобных — это простое удовольствие, которое так сложно найти в этом мире многим полуоркам.

Характеристики полуорков: Вспыльчивые, жизнелюбивые, импульсивные, крепкие, нахальные, неудержимые, свирепые.

Мужские имена: Бруг, Гнарш, Грумбар, Дорн, Друук, Йурк, Караш, Коргул, Круск, Лубаш, Морд, Ор, Рендар, Сарк, Скраг, Танглар, Тар, Тарак, Угарт, Хогар.

Женские имена: Ауг, Бри, Ванчу, Гааки, Гинк, Граи, Григри, Лагази, Мурук, Ногу, Оота, Пуйет, Тавар, Томп, Убада, Хуру, Экк.

Искатели приключений полуорков

Ниже описаны три примера искателей приключений полуорков.

Тарак — полуорк плут, чей дом — город. Он вырос в портовом квартале, полном беспорядков и водился с уличными разбойниками и грубыми моряками. Всё изменилось, когда перед его ногами упал мертвый моряк, оставив ему только таинственный ящик. Этот ящик приносил в его жизнь хаос, пока он не сбежал из города и не присоединился к группе искателей приключений. Тарак не знает, что находится в этом ящике: странный замок не поддаётся ни одной попытке его вскрыть, а твёрдый металлический корпус не даёт его сломать. Гоблины и доппельгангеры пытаются убить Тарака, чтобы получить ящик, но это лишь подстегивает его интерес.

Мурук — хранитель, которая родилась в племени орков. Она была верным защитником своего племени в течение многих лет, но её связи с первородными духами леса и камня медленно увели её от веры в Груумша, и заставили отвернуться от жестокости орков, совершаемой в его честь. Она сумела прийти в человеческие земли и изо всех сил пыталась в них прижиться, стремясь оставить позади варварские черты своего племени, и стать хотя бы немного цивилизованной. Но она по-прежнему чувствует себя более комфортно среди гор и деревьев, а не среди улиц человеческих городов.

Дорн — полуорк следопыт, который предпочитает не говорить о своём рождении и семье. Он провёл большую часть своей жизни в лачуге на окраине фермерской деревни, охотясь в ближайшем лесу в постоянном одиночестве. Его жизнь перевернулась вверх дном на его тридцатом году жизни, когда группа искателей приключений остановилась в его деревне в поисках пути к древним руинам. Местные жители отправили их к Дорну, который согласился провести их через лес. С тех пор он больше не возвращался домой, потому что это стало его первым приключением из множества других.

ШИФТЕР

Жестокие наследники дикой природы, совершенное слияние цивилизованной расы и дикого зверя

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 170—182 см
Средний вес: 58—81 кг

Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, и один на выбор

ДЛИННОЗУБЫЙ ШИФТЕР

Бонусы характеристик: +2 Сила, +2 Мудрость
Бонусы навыков: +2 Атлетика, +2 Выносливость
Перемена длиннозубого: Вы получаете талант *перемена длиннозубого*.

БРИТВОЛАПЫЙ ШИФТЕР

Бонусы характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Скрытность
Перемена бритволапого: Вы получаете талант *перемена бритволапого*.

Перемена длиннозубого — Расовый талант шифтера

Вы пробуждаете внутри себя дикого зверя и получаете нечеловеческое самообладание.

На сцену ✦ Исцеление
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +2 к броскам урона. Кроме того, пока вы ранены, вы получаете регенерацию 2.

Уровень 11: Регенерация 4.
Уровень 21: Регенерация 6.

Перемена бритволапого — Расовый талант шифтера

Вы пробуждаете внутри себя дикого зверя и получаете нечеловеческое самообладание.

На сцену
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны находиться в раненом состоянии

Эффект: До конца сцены ваша скорость увеличивается на 2, и вы получаете бонус +1 к КД и Реакции.

Шифтеры — жестокие охотники, которые сильно зависят от своей животной природы. Хотя они не полностью изменяют свою форму, как могли делать их предки оборотни, шифтеры становятся более жестокими в пылу сражения, призывая первородные силы своего внутреннего зверя.

Играйте шифтером, если хотите...

- применять в бою животную силу или скорость.
- быть персонажем, который соответствует своей дикой животной природе.
- быть представителем расы, которой подходят классы воин, друид, следопыт и хранитель.

Физические качества

В общих чертах шифтеры напоминают людей с животными чертами. Их тела гибкие и сильные, они часто передвигаются полусидя или скачками и прыжками по земле. Их лица имеют животные черты, широкие, плоские носы, большие глаза, тяжёлые брови, остроконечные уши и длинные бакенбарды. Волосы на их голове толстые и длинные. Кожа и волосы шифтеров обычно имеют некоторые оттенки бурого цвета.

Длиннозубые шифтеры являются предками оборотней волков, и имеют некоторые собачьи черты, которые становятся более выраженными, когда они используют свой талант *перемена длиннозубого*. Бритволапые шифтеры являются предками оборотней тигров и больше походят на кошек, особенно когда используют свой талант *перемена бритволапого*.

Шифтеры живут так же долго как люди.

Игра шифтером

Шифтеры сильно подвержены влиянию своей животной природы. Они думают и действуют как хищники, описывая действия словами «охотник» или «жертва».

Длиннозубые шифтеры собираются в стаи компаньонов, будь то семья или группа искателей приключений. В бою они хорошо работают как часть группы, согласуя атаки со своими союзниками, и приходя на помощь окружённым друзьям. Они часто выполняют роли лидера и защитника, и могут быть отличными воинами, жрецами, паладинами и хранителями.

Бритволапые шифтеры более независимые, самоуверенные и приспосабливаемые. Они не менее преданы своим компаньонам авантюристам, и пытаются увеличить свое значение в группе. Они более расположены к роли атакующего или контроллера, и предпочитают такие классы как друид, каратель, плут и следопыт.

Исторически большинство шифтеров жило кочевыми группами на равнинах и в лесах, далеко удалённых от городов и населённых пунктов. Но после падения империи Нерат нарастающая опасность глуши заставила многих шифтеров жить рядом с поселениями людей и эльфов. Некоторые шифтеры привыкли к таким переменам, выбрав для себя такие занятия как ловчий, охотник, рыбак, следопыт, проводник или военный разведчик. Другим же было довольно сложно приспособиться к новой жизни. Шифтеры, которые чувствовали тоску по лесам и равнинам, которые они так любили, иногда выбирали жизнь искателей приключений, чтобы не быть скованными в городских стенах и вернуться к природе. Некоторые шифтеры обратились к преступной жизни, охотясь на местных жителей в своём новом доме, как когда-то охотились на природе.

Характеристики шифтеров: Активные, бдительные, дикие, жестокие, интуитивные, неудержимые, проницательные, самоуверенные, свободолюбивые, хищные.

Мужские имена: Камень, Коготь, Кремень, Мороз, Пепел, Поток, Ручей, Утёс, Холм, Шип, Шторм.

Женские имена: Аврора, Дождь, Заря, Ирис, Лето, Лещина, Лилия, Осень, Роза.

Искатели приключений шифтеров

Ниже описаны три примера искателей приключений шифтеров.

Пепел — гордый длиннозубый жрец, преданный Мелоре. Его клан ушёл с открытых равнин в ближайший город сразу после падения империи Нерат, и большинство из них легко приспособились к городской жизни. Однако даже в течение своего детства Пепел чувствовал свою тягу к дикому миру природы, и наконец рискнул уйти из города и отправится в странствие. В качестве ритуала посвящения, по достижении 18 лет, он ушёл на 10 дней из города в глушь, и остался там, проведя всё это время за охотой, собиранием пищи и молитвой доброму божеству дикой природы. Он хотел вернуться спустя 10 дней, но решил, что у Мелоры есть другие планы. Сейчас он старается избегать городов, если нет иного выбора, и проводит всё время в глуши, исследуя древние руины и сражаясь с монстрами, которые делают эти места небезопасными.

Лето — бритволапый друид, чьё племя осталось бродить в лесу, далеко от городов людей. Она была голосом луны своего племени, религиозным лидером, который путешествовал среди кланов её племени. Летом одного года она отправилась навестить самый северный клан, но не смогла его найти. Она уходила всё дальше и дальше, пока не наткнулась на город хобгоблинов. Прокравшись в город, она обнаружила выживших членов клана, которые теперь стали рабами хобгоблинов. Она хочет однажды вернуться в этот город и освободить свой народ, но в то же время она была очень заинтересована силой, которую она получила в своём путешествии.

Шторм — бритволапый каратель, преданный Королеве Воронов. Он не знает других племён кроме отдаленного монастыря, в котором он вырос и тренировался. Многие годы он не знал ни одного шифтера, и поэтому считал, что он человек, который за своё служение Королеве Воронов получил её особое благословение — скорость, скрытность, и силу сделать своё служение более совершенным. Достигнув зрелости, он покинул монастырь и отправился странствовать по миру, выполняя своё главное дело. Но потом он сумел обнаружить других представителей своей расы, и начал сомневаться в фундаментальных аспектах своей судьбы. Разочаровавшись в служении богу, он вступил в группу искателей приключений и начал искать своё место в мире, который так отличается от всего того, что он раньше представлял.

Расовые пути совершенства

Большинство путей совершенства предназначены для конкретных классов. Этот раздел представляет расовые пути совершенства, которые основаны на расах, включая те, что представлены в *Книге игрока* и в этой книге. Единственное требование для любого из этих путей, это принадлежность к определённой расе. Например, только дварф может стать Перворождённым Морадина, а чтобы взять путь Дикаря яростной крови, вы должны быть полуорком. Расовый путь совершенства — это образец определяющей расу характеристики. Наследником Аркозии не может быть любой драконорождённый герой: Это один из высочайших примеров определённых качеств, которые отличают драконорождённых от других рас.

Представители расы полуэльфов не следуют путям совершенства; вместо этого они получают черту Универсальный Мастер из 3 главы.

Выбор расового пути совершенства: Когда вы достигаете 11 уровня, вы можете выбрать расовый путь совершенства вместо обычного пути (см. 53 страницу *Книги игрока*). Вы получаете умения и таланты этого пути в соответствии с уровнем, указанном в описании расового пути совершенства.

Инструменты: Если ваш расовый путь совершенства содержит таланты с ключевым словом «инструмент», то для этих талантов вы можете использовать инструменты своего класса, так же как и инструменты, которыми вы можете пользоваться благодаря специальной черте. Если у вас есть магическая версия нужного инструмента, вы можете добавить его бонус улучшения к броскам атаки и броскам урона таланта вашего расового пути совершенства с ключевым словом «инструмент». Вы можете использовать такие таланты и без инструмента.

Находчивый исследователь

«Вернуться назад? Теперь? Но мы же не узнаем, что находится на нижнем этаже!»

Требование: Человек

Вас притягивает всё неизвестное и непонятное. Ваша величайшая цель — исследования, раскопки, открытия. Вы — абсолютное проявление человеческой склонности к досконального изучению мира, поиску знаний и силы, вдохновленный почти сверхчеловеческой решительностью. Эта решительность у вас от природы — то, что толкает вас работать упорнее, сражаться сильнее, и достигать больше, чем вы того могли желать. Вы не успокоитесь, пока не добьётесь полной победы, и вы находите силы, которые могут помочь добиться ваших целей. Ваша воля становится только сильнее, когда ваша спина упирается в стену, и вы сражаетесь сильнее, потому что уверены, что сегодня победите.

Управляет ли вами жажда знаний самой древней цивилизации, желание найти утерянные тайны магической силы, желание завоевать и наладить мир во имя Эратис, или желание получить золото и славу, вы всегда готовы противостоять великой опасности, чтобы достичь своих целей. Благодаря вашей целеустремленности вам обычно удаётся избежать опасности, даже если вы останетесь ни с чем.

Умения пути Находчивого исследователя

Амбициозное усилие (11 уровень): Выберите атакующий талант на сцену 7 уровня или ниже из своего класса. Если вы выбрали атакующий талант на сцену, который уже знаете, то теперь вы можете использовать этот талант дважды за сцену. На 21 уровне вы можете обменять этот талант на атакующий талант на сцену 13 уровня или ниже из своего класса.

Героическое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете сопротивляемость 10 всем видам урона до конца своего следующего хода. Эта сопротивляемость увеличивается на 21 уровне до 20.

Кровавая решительность (11 уровень): Когда вы первый раз за сцену входите в раненое состояние, вы до конца своего следующего хода получаете бонус таланта +5 к следующему броску атаки по врагу, который сделал вас раненым.

Защитник человечества (16 уровень): После каждого продолжительного отдыха вы получаете 2 единицы действия вместо 1.

Таланты Находчивого исследователя

Предназначенный для величия | Приём Находчивого исследователя 12

Отчаяние не оставляет выбора.

На сцену ✦ Исцеление
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы проваливаете спасбросок, но при этом не находитесь в умирающем состоянии.

Эффект: Вы перебрасываете спасбросок с бонусом таланта +4. Кроме того, вы можете использовать исцеление.

Кровавое величие | Атака Находчивого исследователя 20

Вы отражаете атаки врага и обнаруживаете резерв свежей силы. Вы совершаете одну из своих самых могучих атак, наполненную болью.

На день
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг делает вас раненым

Эффект: Вы используете один свой атакующий талант на сцену по вызвавшему срабатывание врагу. Этот талант может быть уже потраченным, а если это не так, то использование этого таланта не тратит его.

Высокородный Турати

«Ошибка моих предков была в том, что они связались со злыми силами, которые не смогли контролировать».

Требование: Тифлинг

Грехи Баэль Турата легли проклятьем зловещей внешности для своих потомков, тифлингов. Каждая пара рогов, каждый жилистый хвост, и каждая пара горящих красных глаз напоминает миру об опасности связи с дьяволами. Многие тифлинги поднялись из тьмы с затуманенными душами, но некоторые не захотели страдать из-за своего зловещего наследия, а точнее, из-за кровной связи с теми тифлингами, которые подписывали договоры с Асмодеем и другими архидьяволами Девяти Адов.

Будучи высокородным Турати, вы несёте на себе более тяжёлое бремя, чем обычные тифлинги, так как именно ваши предки виноваты в проклятье вашей расы. Плохо это или хорошо, но у вас более сильная связь с Девятью Адами, чем у большинства представителей вашей расы. В гневе вы поражаете своих врагов взрывами адского огня, а инфернальная сила поддерживает ваши остальные умения. Используя древние благородные знания Баэль Турата, вы можете затуманивать разум врагов или делать их своими рабами, пусть даже и поджаривая их при этом на адском огне.

Умения пути Высокородного Турати

Бешенство Турати (11 уровень): Вы получаете бонус к броскам урона по раненым врагам, равный 1 + ваш модификатор Харизмы.

Действие адского огня (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия чтобы совершить атаку, при попадании эта атака причиняет дополнительный урон огнём 2к6.

На колени перед Турати (16 уровень): Когда вы используете свой расовый талант *адский гнев*, вы также сбиваете цель с ног.

Таланты Высокородного Турати

Стрелы злополучия — Атака Высокородного Турати 11

Две стрелы из чёрного огня выпрыгивают из ваших рук, и, кружась вокруг врага, заставляют его атаковать своего союзника.

На сцену ✦ Огонь, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект, Телосложение или Харизма + 4 против Воли
Уровень 21: Интеллект, Телосложение или Харизма + 6 против Воли

Попадание: Цель совершает свободным действием стандартную атаку по существу на ваш выбор. Цель получает бонус таланта +2 к броску этой атаки и при попадании она причиняет дополнительный урон огнём 2к6.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Телосложение или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Адская опека — Приём Высокородного Турати 12

Вас покрывают красные и черные огоньки, которые взрываются и обжигают ваших врагов, когда по вам попадают в рукопашном бою.

На день ✦ Огонь, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки, когда вы получаете урон от рукопашной атаки, все враги, смежные с вами, получают урон огнём 5.

Пленник Турати — Атака Высокородного Турати 20

Вы затуманиваете разум врага адским огнем, поражая его, даже когда он подчиняется вашим командам.

На день ✦ Огонь, Очарование
Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект, Телосложение или Харизма + 6 против Воли

Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Телосложения, цель становится доминируемой и получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель свободным действием совершает стандартную атаку по существу на ваш выбор.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Телосложение или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Дикарь яростной крови

«Я вырву твое сердце и устрою кровавый пир».

Требование: Полуорк

В венах вашего народа течёт смешенная кровь орков и людей, которая соединяет свирепость и приспособляемость. Вообще, полуорки воплощают лучшие качества людей и орков, но в глубине сердца барабаны орков призывают вас к дикому насилию. Вас переполняет ярость, которую вы можете сдерживать, но в пылу битвы она выходит из берегов, превращаясь в неистовый поток. Только битва может утолить жажду вашей души, жажду яростной крови.

Всю свою жизнь вы чувствовали в себе яростную борьбу между своей орочьей и человеческой сущностью, которая определяет вашу двойную природу. Из этой внутренней борьбы вы получаете великую силу, великую мощь, и прежде всего, великую способность к разрушению. В бою вас поглощает шторм, порождённый вашей яростной кровью, который внушает страх всем, с кем вы сражаетесь.

Умения пути Дикаря яростной крови

Зловещая стойка (11 уровень): Когда вы совершаете проверку Запугивания, вы можете сделать два броска и использовать подходящий результат.

Нетерпеливое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете до конца своего следующего хода бонус к скорости, равный вашему модификатору Ловкости.

Устойчивость дикаря (16 уровень): Когда вы используете своё классовое умение Устойчивость полуорка, вы также получаете сопротивляемость 10 всем видам урона до конца своего следующего хода.

Таланты Дикаря яростной крови

Стремительный штурм — Атака Дикаря яростной крови 11

Вы мчитесь по полю боя, желая утолить жажду крови своего оружия.

На сцену ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 3 клетки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы или Ловкости, вы получаете бонус +4 к броскам урона по цели, до конца своего следующего хода.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Силу или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом.

Неистовое безумие — Приём Дикаря яростной крови 12

Внутри вас что-то взрывается, и вы становитесь безжалостной силой разрушения.

На день ✦ Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки вы получаете бонус +2 к броскам урона и бонус +5 к спасброскам.

Смертоносная ярость — Атака Дикаря яростной крови 20

Вы клянётесь, что ваш враг не переживет эту битву, и фокусируете свою неудержимую ярость на нём.

На день ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы или Ловкости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +1 к броскам урона по цели. Каждый раз, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, этот бонус увеличивается на 1.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Силу или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом.

Камнесвященный

«Горные пики хранят свои тайны и загадки, которые я смог распутать и постичь».

Требование: Голиаф

Родство, которое испытывают голиафы к своим горным домам, не может быть преуменьшено. Как и горы, голиафы не сгибаются, несмотря на всю сложность их жизни среди ветра, снега и льдов самых высоких скал. Большинство голиафов просто получают силу, благодаря воспитанию среди высоких пиков, но некоторые могут быть целым воплощением духа гор.

Вы один из таких героев, камнесвященный голиаф, обладающий необычайной связью с камнем и землёй. Скалы у вас под ногами дают вам силу, а стихии подпитывают вас до тех пор, пока вы не станете олицетворением гор вашей родины. Будучи камнесвященным, вы получаете силу непосредственно из камня, что позволяет вам превзойти границы смертной формы и достичь удивительной силы. Ваши сокрушительные удары так же тяжелы, как и сами горы. Когда вы достигаете вершины этого пути, вы можете превратиться в сущность камня, сокрушающую тех, кто противостоит вам.

Когда делаете свои первые шаги на этом пути, ваше тело начинает медленно преобразовываться, показывая всю глубину вашей связи с горами. Ваша кожа становится похожей на песчаник, утолщаясь, чтобы защитить вас от ранений. Ваши глаза постепенно теряют всю влагу, пока, наконец, не станут сияющими алмазами, отражающими свет радужными лучами. Роговые наросты, которые покрывают ваши плечи и локти, кристаллизуются. Среди голиафов эти черты означают, что вы — истинный защитник, избранный герой своего народа.

Умения пути Камнесвященного

Действие каменекожего (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете бонус +2 к КД до конца своего следующего хода.

Необыкновенная досягаемость (11 уровень): Ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1.

Горный обвал (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание двуручным оружием, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему удвоенному модификатору Телосложения.

Таланты Камнесвященного

Горный взмах — Атака Камнесвященного 11

Вы взмахиваете своим оружием по большой дуге, прорубаясь через врагов, как коса в поле.

На сцену ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы + модификатор Телосложения.

Высшее преимущество — Приём Камнесвященного 12

Фокусируя своё внимание, вы готовитесь накинуться на любого врага, который предоставит такую возможность.

На сцену
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете угрожающую досягаемость.

Штурмовой обвал — Атака Камнесвященного 20

Вы обрушиваете на врага град ударов с силой горного обвала. Пока вы находитесь в этой стойке, ваши конечности пропитываются силой гор.

На день ✦ Оружие, Стойка
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы принимаете стойку обвала. До окончания стойки вы можете передвигаться через пространство врагов вашего или меньшего размера и получаете бонус к броскам урона для своих неограниченных атакующих талантов, равный вашему модификатору Телосложения.

Лунный охотник

«Я могу увидеть свою судьбу на поверхности луны, и я с поклоном приветствую её».

Требование: Шифтер

Шифтеры скрывают в себе животную природу. Когда они подавляют её в себе, эта природа проявляется через их умения и отвагу. Это дар от предков оборотней, качество, которое проходит через все поколения, и отличающие их от других рас. Большинство шифтеров может призывать своё наследие по желанию, но у вас очень сильное родство с предками оборотнями.

Вас называют лунным охотником благодаря силе наследия оборотней, которое пробудилось в вашей душе. Вам всегда было ближе животное, воплощённое в ваших физических чертах и иногда в ваших повадках, но с другой стороны вы знаете, что отличаетесь от них, и что дар ваших предков действует на вас сильнее, чем можно было подумать. Вы по-прежнему можете изменять свою форму и физические черты, но вы можете также идти дальше, и использовать животную природу, чтобы полностью превратиться в волка или тигра. Эта способность привносит множество других изменений, ваша тактика и повадки теряют последние следы цивилизованности, и вы превращаетесь в неукротимого хищника.

Умения пути Лунного охотника

Вцепиться в глотку (11 уровень): Когда вы попадаете по лежащей цели рукопашной атакой, эта атака причиняет дополнительный урон 1к6. Дополнительный урон увеличивается до 2к6 на 21 уровне.

Действие охотника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, вы можете до или после атаки свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Тактика стаи (16 уровень): Пока вы находитесь в смежной с лежащим врагом клетке, вы и ваши союзники добавляете ваш модификатор Мудрости к броскам урона по этому врагу.

Таланты Лунного охотника

Зов луны — Атака Лунного охотника 11

Жуткий вой вырывается из вашей глотки, объявляя всем, что охота началась.

На сцену ✦ Психическая энергия, Страх
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость + 4 против Воли
Уровень 21: Мудрость + 6 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к8 + модификатор Мудрости, цель предоставляет боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Спустить безмолвного хищника — Приём Лунного охотника 12

Ваше тело превращается в жуткое существо, скрытое внутри вас.

На день ✦ Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете форму серого волка или тигра вашего размера до конца сцены, пока вы не упадёте без сознания или пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже. В этой форме вы добавляете модификатор Мудрости к своей скорости. Кроме того, когда вы ходите действием передвижения, вы можете свободным действием шагнуть на 1 клетку перед тем как пойдёте.

Окружение добычи — Атака Лунного охотника 20

Вы крадётесь вокруг врага, выискивая слабое место для проведения смертельного удара.

На день ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила или Ловкость против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы или Ловкости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Кроме того, вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: До или после атаки вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости. После атаки цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Силу или Ловкость в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом.

Наследник Аркозии

«Клянусь кровью Ио, ты будешь повержен!»

Требование: Драконорождённый

Наследники Аркозии — это потомки благородных драконорождённых героев павшей империи Аркозия. Со времени падения империи её наследники разошлись по всему миру, их родословная и их наследие было потеряно в темноте нынешней эпохи. Большинство драконорождённых живёт, не подозревая о том, какой потенциал покоится у них внутри, но некоторые из них сумели пробудить и управлять своими скрытыми резервами силы.

Вы один из таких наследников, которые начали долгий и трудный процесс раскрытия силы своей благородной крови. Ваше наследие делает вас намного ближе к роду драконов, чем к роду других драконорождённых. В результате вы получили величайшее мастерство управления *дыханием дракона* — теперь вы можете изменять энергию по вашему желанию.

Самый яркий знак вашего благородного наследия заключается в драконьих крыльях, которые начинают пробиваться у вас за спиной в результате продвижения по этому пути совершенства. Им требуется некоторое время, чтобы вырасти и окрепнуть и быть способными поддерживать вас в воздухе на короткое время. Эти крылья сами говорят о вашем происхождении: вы герой возрождённого народа.

Умения пути Наследника Аркозии

Драконья вспышка (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, все враги смежные с вами, получают урон, равный 5 + ваш модификатор Телосложения, когда вы полностью закончите атаку. Этот урон имеет тот же тип энергии, что был изначально выбран для вашего расового таланта *дыхание дракона*.

Универсальное дыхание (11 уровень): Когда вы атакуете своим расовым талантом *дыхание дракона*, выберите один из следующих типов урона: кислота, огонь, холод, электричество или яд. Вы наносите урон от атаки выбранным типом энергии.

Кровь Ио (16 уровень): Вы получаете скорость дальнего перелёта 12.

Таланты Наследника Аркозии

Гнев дракона — Атака Наследника Аркозии 11

Вы выдыхаете энергию дракона, которая взрывается на расстоянии.

На сцену ✦ ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила, Телосложение или Ловкость + 4 против Реакции
Уровень 21: Сила, Телосложение или Ловкость + 6 против Реакции

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Телосложения.

Особое: Этот талант использует ту же характеристику, что и ваш расовый талант *дыхание дракона*, и тот же тип энергии, который вы изначально выбрали для этого таланта.

Крылья дракона — Приём Наследника Аркозии 12

Полностью сформированные крылья дракона простираются за вашей спиной, предоставляя вам способность летать.

Неограниченный
Действие передвижения **Персональный**

Эффект: Вы пролетаете количество клеток, равное вашей скорости. В конце этого передвижения вы должны приземлиться.

Продолжительное дыхание — Атака Наследника Аркозии 20

Ваше оружие дыхания поражает существ за вами и высасывает их жизнь.

На день ✦ ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Сила, Телосложение или Ловкость + 6 против Реакции

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Телосложения и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Особое: Этот талант использует ту же характеристику, что и ваш расовый талант *дыхание дракона*, и тот же тип энергии, который вы изначально выбрали для этого таланта.

Перворождённый Морадина

«Моя сила в вечной выносливости гор. Меня не сломить».

Требование: Дварф

Дварфские мифы говорят, что на рассвете мира Морадин создал расу дварфов. Кости этих перворождённых были вырезаны из горной породы, души выкованы из железа, а сердца выгранены из сверкающих алмазов. Это были первые дварфы, от которых потом пошли и все остальные.

Хотя перворождённые Морадина сгинули в рабстве великанов, их боевая тактика и мифические традиции не были забыты. Настала новая эра дварфского героизма, но наследие перворождённых продолжает существовать. Те немногие, кто умело следовал этому древнему пути, медленно превращались в отражение перворождённых Морадина.

Как один из современных перворождённых Морадина, вы имеете глубокую связь с землёй, пользуясь силой, которая течет в камнях под вашими ногами. Вы вызываете силу гор, чтобы переносить ранения, расширять свои чувства через скалы и камни, и укореняться в костях земли. Вы — материал, из которого создаются новые легенды.

Умения пути Перворождённого Морадина

Каменные кости (11 уровень): Когда вы получаете критическое попадание, бросьте к20. Если вы выкинули 10 или выше, то критическое попадание становится обычным.

Сила земли (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете также использовать исцеление.

Дварфское восстановление (16 уровень): Когда вы используете второе дыхание, вы совершаете по одному спасброску против всех эффектов, которые оканчиваются при спасении.

Таланты Перворождённого Морадина

Принять бросок — Атака Перворождённого Морадина 11

Вы готовитесь к наступлению врага, искусно маневрируя, занимая лучшую позицию, и атакуя врага перед его атакой.

На сцену ✦ Оружие
Немедленный ответ **Рукопашное** оружие
Триггер: Враг входит в клетку, смежную с вами

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 1 клетку.

Цель: Вызвавший срабатывание враг

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Чувство земли — Приём Перворождённого Морадина 12

Ваша связь с землёй позволяет вам чувствовать даже слабые колебания камня и видеть то, что другие не могут.

На день ✦ Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки вы получаете чувство вибрации 10.

Удар горной стойки — Атака Перворождённого Морадина 20

Вы призываете силу гор, чтобы сокрушить врагов и сопротивляться их атакам.

На день ✦ Оружие, Стойка
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и вы сбиваете цель с ног. Если цель встанет до конца вашего следующего хода, вы можете совершить по ней немедленным прерыванием стандартную рукопашную атаку, если являетесь смежным с ней.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы принимаете горную стойку. До окончания стойки вы получаете бонус +2 к КД и можете игнорировать эффекты притягивания, толкания, сдвигания и сбивания с ног.

Полурослик негодяй

«Чем они больше, тем проще их свалить».

Требование: Полурослик

Величайшими героями легенд полурасликов являются те, кто поверг великанов, драконов или других больших существ, угрожавших их дому и обществу, используя хитрость, проворство и великую смелость. Такой герой не обязательно должен быть закованными в латы воином с легендарным мечом, или иметь свои земли и высокий титул. Они были простыми выходцами из народа, которые приняли вызов времени, чтобы доказать, что размер и сила не нужны для восхождения на вершину. Вы один из таких героев.

Как и большинство полурасликов, вы поняли, что лучший способ жить в мире, полном больших существ, это не стоять у них на пути. Для этого можно не попадаться им на глаза или находиться на их стороне. Кроме того, можно просто быть за пределами их досягаемости или уклоняться от их атак. Скрытность и обман не могут заменить вам оружие и доспехи, но могут служить полезным дополнением вашему клинку. Соединения вашей природной храбрости и решимости достаточно, чтобы принести вам победу против любого врага, вне зависимости от его размера.

По сравнению с легендарными героями других рас, вас могут воспринимать как разбойника или негодяя. Но ваше коварство, находчивость, и иногда подлость не умаляют ваших заслуг. Вне всякого сомнения, Авандра благословила вашу отвагу, которой хватит для противостояния любому вызову, и затем скрыться без следа.

Умения пути Полурослика негодяя

Бесстрашный негодяй (11 уровень): Когда вы страдаете от эффекта страха, который заканчивается по спасброску, вы можете совершить спасбросок от этого эффекта в начале своего хода. Если вы провалили спасбросок, вы можете сделать другой спасбросок от этого эффекта в конце своего хода.

Находчивое действие (11 уровень): Вместо получения дополнительного действия вы можете потратить единицу действия, чтобы получить бонус +5 к броску атаки, спасброску, или проверке навыка, который вы только что сделали.

Коварный боец (16 уровень): Когда вы используете свой расовый талант *второй шанс*, и после переброса атака врага промахивается, этот враг предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Таланты Полурослика негодяя

Коварное наступление — Атака Полурослика негодяя 11

Ваше оружие попадает именно туда, куда враг ожидал меньше всего, выбивая его из равновесия.

На сцену ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость или Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Ловкости или Харизмы и цель до конца своего следующего хода получает штраф -2 к броскам атаки по вам. Если в течение своего следующего хода цель промахивается любой своей атакой, вы можете провоцированным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости или Харизмы.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Ловкость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом. Вы используете эту же характеристику, чтобы определить количество клеток, на которое вы совершаете шаг.

Решение проблемы — Приём Полурослика негодяя 12

Вы находите решение трудной проблемы.

На сцену
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас проваливает проверку навыка, в котором вы тренированы
Цель: Союзник, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель может перебросить проверку навыка с бонусом таланта +2.

Насмешка полурослика — Атака Полурослика негодяя 20

Вы приводите в ярость своего врага дерзкой насмешкой. Ярость врага усиливается, когда его атака по вам промахивается, а в ответ вы поражаете его.

На день ✦ Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Ловкость или Харизма против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Ловкости или Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, если цель атакует, то она должна включить вас в качестве цели, если ближе вас к ней нет ни одного из ваших союзников. Вы получаете бонус +2 ко всем защитам против атак цели. Если цель промахивается по вам своей атакой, вы можете провоцированным действием совершить по ней стандартную атаку.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Ловкость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Потомственное воплощение

«Выглядит так, будто я изучал эту технику всю жизнь. Однако я скромно заявляю, что на оттачивание этой техники ушла дюжина жизней».

Требование: Дэв

Все дэвы имеют хотя бы тонкую связь со своими прошлыми жизнями, и они считают себя духовными наследниками своих предыдущих воплощений. Для вас связь с прошлыми жизнями ещё более материальна. Как потомственное воплощение, вы можете вызвать свой собственный дух, существующий годы или века, чтобы получить совет, защиту, или помощь в сопротивлении врагам. Те, кто безрассудно встречает вас в бою, понимают, что сражаются не только с вашим текущим воплощением, а со всеми прошлыми жизнями, которые у вас были.

Умения пути Потомственного воплощения

Возрождённое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете восстановить использование одного атакующего таланта на сцену, которое вы уже потратили в этой сцене. Уровень таланта не должен превышать ваш уровень - 4, и вы должны использовать его при совершении дополнительного действия.

Полное спокойствие (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к спасброскам, чтобы закончить эффекты, которые делают вас изумлённым или ошеломлённым.

Помощники из прошлой жизни (16 уровень): Когда вы исполняете любой ритуал, вы можете создать три призрачных воплощения своих прошлых жизней, и высвободить их из своего тела, чтобы помочь себе. Каждое воплощение предоставляет вам бонус +2 к проверкам навыков ритуала или жертвует исцеление, если того требует цена компонентов ритуала. Количество воплощений увеличивается до 4 на 20 уровне, до 5 на 25 уровне и до 6 на 30 уровне.

Таланты Потомственного воплощения

Страж прошлой жизни — Атака Потомственного воплощения 11

Полупрозрачный дух дэва выходит из вашего тела и встает между вами и вашим врагом.

На сцену ✦ Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Вы создаёте призрачного стража, который занимает 1 свободную клетку в пределах дистанции. Страж существует до конца вашего следующего хода. При появлении страж совершает следующую атаку, и может её повторить провоцированной атакой.

Цель: Одно существо, смежное со стражем
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 3к8 + модификатор Мудрости.

Прислужник прошлой жизни — Приём Потомственного воплощения 12

Дух, подобный одному из ваших прошлых воплощений, выходит из вашего тела, кланяется вам и двигается по вашему желанию.

На день ✦ Созидание
Малое действие **Дальнобойный** 20

Эффект: Вы создаёте призрачного прислужника в свободной клетке в пределах дистанции. При появлении прислужник может выполнить одно из следующих заданий:

- Переместиться на 6 клеток.
- Поднять ничейный предмет, смежный с собой, весом не более 9 кг (20 фунтов).
- Манипулировать с ничейным предметом, смежным с собой.

Поддержание малым: Прислужник остаётся и может выполнить другое задание из приведённого выше списка. Вы можете потратить несколько малых действий за раунд, чтобы прислужник выполнил несколько действий.

Авангард прошлой жизни — Атака Потомственного воплощения 20

Духи, вооруженные мечами, друг за другом выпрыгивают из вашего тела и атакуют ближайшего врага; затем все они уходят обратно в ваше тело, воодушевляя вас своим возвращением.

На день ✦ Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы восстанавливаете 5 хитов за каждую цель.

Рыцарь шайир

«Судом Королевы Лета, ты должен заплатить за свой поступок!»

Требование: Эладрин

Большинство благородных эладринов, включая бралини и гаэлей, описанных в *Бестиарии*, являются выдающимися личностями в своем роду, лордами и леди, которые занимают авторитетное положение над другими членами своего дома. Однако некоторые герои эладринов целиком посвящают себя защите интересов всей своей расы, а не одного из домов. Несмотря на то, что они часто действуют от имени благородных домов, рыцари шайиры — это свободные агенты, которые не преданы ни одному из домов, и посвятили себя защите эладринов от фоморов, спригганов и других враждебных жителей Страны Фей.

Став рыцарем шайиром, вы получаете более чем достойный титул. Как защитник своей расы, вы стали живым воплощением силы Страны Фей. Ваш внешность содержит знаки фейской силы, которая находится в вас: тусклое сияние, которое окружает ваше тело и горит в ваших глазах, сверхъестественный ветер, который непрерывно шевелит воздух вокруг вас, или какие-либо другие проявления вашей неземной природы. Вы можете направлять эту силу, чтобы сбивать с толку врагов или управлять ими с помощью страха.

Умения пути Рыцаря шайира

Благословение фей (11 уровень): Когда вы страдаете от эффекта очарования, который оканчивается по спасброску, вы можете совершить спасбросок от этого эффекта в начале своего хода. Если спасбросок не был успешным, вы можете совершить ещё один спасбросок от этого эффекта в конце своего хода.

Действие фейского прыжка (11 уровень): Вы можете потратить единицу действия, чтобы вместо получения дополнительного действия телепортироваться на 10 клеток.

Укрытый магией (16 уровень): Каждый раз, когда вы телепортируетесь, вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Таланты Рыцаря шайира

Зачарованный разум — Атака Рыцаря шайира 11

Вы заполняете сознание врага чудесными и красивыми изображениями Страны Фей, в результате чего он не может допустить, чтобы вам был причинён вред.

На сцену ✦ Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма + 4 против Воли
Уровень 21: Интеллект, Мудрость или Харизма + 6 против Воли

Попадание: До конца вашего следующего хода цель не может вас атаковать. Кроме того, когда любое существо в пределах досягаемости цели попадает или промахивается по вам, цель свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по этому существу с бонусом +2 к броску этой атаки.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Фейский побег — Приём Рыцаря шайира 12

Когда ваш враг подходит ближе, воздушный вихрь подхватывает вас и переносит в безопасное место.

На день ✦ Телепортация
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Враг входит в клетку, смежную с вами

Эффект: Вы телепортируетесь на 5 клеток.

Властное присутствие — Атака Рыцаря шайира 20

Наполнившись силой Страны Фей, вы отталкиваете врагов страхом, высосав их силу.

На день ✦ Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма + 6 против Воли

Попадание: Цель становится ослабленной (спасение оканчивает). После этого цель свободным действием уходит от вас со своей обычной скоростью.

Промах: Цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода и вы толкаете цель на 3 клетки.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Сумеречный страж

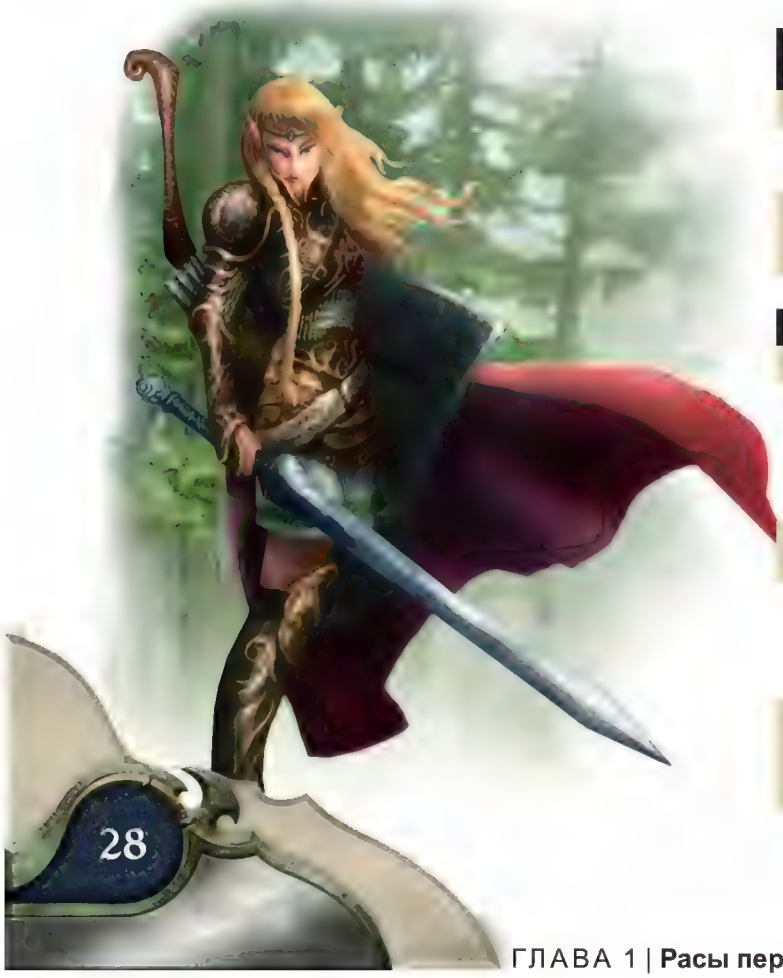
«Захватчик! Почувствуй гнев природы!»

Требование: Эльф

Среди эльфов есть те немногие, кто принимает великолепие мира природы и получают из него силу, которую сложно постичь другим. Эти эльфы защищают природу во всех её формах, помещая её нужды выше своих собственных. Таких эльфов называют сумеречными стражами, поскольку они охраняют природу от вторжения тьмы, берегут её от разрушений, а также беспечных и злых действий.

Может показаться, что сумеречные стражи сами решили защищать природу, но сами они говорят, что это природа выбрала их. Они верят, что мир отвечает и помогает выжить тем, кто оказывает необыкновенное почтение природе, понимает истинную силу жизни и необходимость гармоничного баланса с ней. Все эти качества обычно присущи эльфам, и поэтому путь сумеречного стража уникален для этой расы.

Будучи сумеречным стражем, вы становитесь физическим проводником силы природы, и используете жизненную силу земли, чтобы сражаться со своими врагами. Сила, текущая через вас, обостряет ваши чувства и настраивает вас на гармонию с окружающей средой. Защита природы является вашей главной заботой. Вы не обязательно должны охранять отдельную область, вы должны защищать её везде, где встретите в своих приключениях. Пока вы являетесь стойким защитником, мир природы помогает вам в вашем походе, предоставляя вам свои силы для победы над теми, кто оскверняет мир вокруг себя.



Умения пути Сумеречного стража

Точное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения атаки, вы можете совершить два броска к20 для одного из бросков атаки и использовать любой из этих двух результатов.

Эльфийское зрение (11 уровень): Вы игнорируете штраф -2, атакуя врагов, у которых есть покров. Кроме того, ваш расовый бонус к проверкам Внимательности увеличивается до +4, а расовый бонус к проверкам Внимательности, который вы предоставляете своей расовой особенностью Групповая осведомлённость, увеличивается до +2.

Сумеречная походка (16 уровень): Вы игнорируете труднопроходимую местность.

Таланты Сумеречного стража

Оковы жизни — Атака Сумеречного стража 11

Из тела вашей цели вырывается множество лиан, которые оплетают её и приковывают к земле.

На сцену
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма + 4 против Реакции
Уровень 21: Интеллект, Мудрость или Харизма +6 против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Сумеречная скрытность — Приём Сумеречного стража 12

По воле своей мысли, вы исчезаете из вида.

На день ✦ Иллюзия
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы становитесь невидимым для любого существа, от которого у вас есть укрытие или покров.

Гнев природы — Атака Сумеречного стража 20

Мир отражает ваш гнев, оживая внезапной свирепостью.

На день ✦ Зона
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма + 6 против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Эффект: Волна создаёт зону оплетающих растений, которая остаётся до конца сцены. Любой враг, который входит в зону, становится удерживаемым (спасение оканчивает).

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки с этим талантом.

Фейский обманщик

«Сейчас ты меня видишь — но это ненадолго».

Требование: Гном

Раса гномов научилась выживать в опасном мире, оставаясь незамеченными, скрываясь из поля зрения и исчезая, благодаря своей магии. Будучи фейским обманщиком, вы развили эти способности дальше, используя магию, чтобы затуманивать и запутывать разум вашего врага, пока вы используете свои таланты для скрытности и исчезновения.

Следуя пути фейского обманщика, вы изучаете множество методов скрытого передвижения, сбивающих с толку врагов. Вы можете стать невидимым, поразить своего врага вспышкой фейского света и быстро скрыться, или ошеломить противника, делая его уязвимым для атак ваших союзников. Чтобы дополнить таланты своего пути и класса, вы также изучаете навыки и приёмы, которые обычно доступны для плутов и волшебников. Вы используете магические и обычные трюки, чтобы усилить свою скрытность, передвижение и остальные способности. Ваш ключ к успеху — это незаметный побег, и у вас есть целый арсенал приёмов, которые помогают вам в этом.

Вы можете быть коварным и подлым, тихо прокрадываясь сквозь тени. Ловкость — это ценный инструмент, и скрытность может спасти вам жизнь. Однако иногда целенаправленные атаки против разума противника более действенны в вашем ремесле.

Умения пути Фейского обманщика

Изучение навыка (11 уровень): Вы получаете тренированность в одном навыке из списка классовых навыков волшебника или плута.

Трюк исчезновения (11 уровень): Вместо получения дополнительного действия вы можете потратить единицу действия, чтобы стать невидимым до конца вашего следующего хода, или до совершения атаки.

Хитрая универсальность (12 уровень): Вы получаете приём волшебника или плута 10 уровня или ниже.

Хитрость гнома (16 уровень): Когда вы совершаете проверку Скрытности, вы делаете два броска и выбираете подходящий результат.

Таланты Фейского обманщика

Ослепляющая сфера — Атака Фейского обманщика 11

Вы исчезаете из вида и посылаете яркую сферу фейского света своему противнику. Она взрывается ослепительной вспышкой, которая изумляет его.

На сцену ✦ Излучение, Иллюзия, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Перед атакой вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект или Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Интеллекта или Харизмы, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом.

Обманная стрела — Атака Фейского обманщика 20

Ваш ментальный штурм сбивает врага с толку и делает уязвимым для атаки. После этого вы вызываете силу фей, чтобы восстановить свою способность к исчезновению.

На день ✦ Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект или Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к10 + модификатор Интеллекта или Харизмы, цель предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, цель предоставляет боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Эффект: Вы восстанавливаете использование вашего расового таланта *исчезновение*, если вы уже использовали его в этой сцене.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберите Интеллект или Харизму в качестве характеристики, которую вы будете использовать, совершая броски атаки и урона с этим талантом.

ГЛАВА 2

Классы персонажей

Класс вашего персонажа — наиболее важный фактор, определяющиё его действия. Класс определяет виды доспехов и оружия, которые он может использовать в начале своей карьеры, какие навыки он может изучать, сколько хитов он имеет, и самое главное — классовые умения и таланты. Это, в свою очередь, влияет на то, какую роль вы будете занимать во время боевых и небоевых сцен.

Эта глава вводит восемь новых классов для игры D&D, представляющие три источника силы и все четыре роли персонажа. Бард и чародей занимают свои места среди прочих магических классов. Каратель и апостол расширяют ряды духовных классов до всех четырёх ролей. Первородный источник силы представлен одним классом для каждой из ролей: варвар, друид, шаман и хранитель.

Все эти классы могут исполнять другую второстепенную роль. Некоторые из них имеют одну вторичную роль, в то время как другие склонны к двум, в зависимости от выбора классовых умений и талантов. В описании каждого класса этой книги указаны его второстепенные роли.

Ниже вы сможете найти описания восьми классов и по четыре пути совершенства для каждого из них. Эту главу завершают шесть новых эпических предназначений.

Каратель (страница 32): Духовный атакующий, прошедший тайный ритуал для несения божественного правосудия врагам своего божества.

Варвар (страница 48): Атакующий, который использует силу первородной ярости.

Бард (страница 66): Магический лидер, который вдохновляет и усиливает союзников волшебной музыкой и песнями.

Друид (страница 82): Контроллер, который управляет первородной магией и может принимать животные формы.

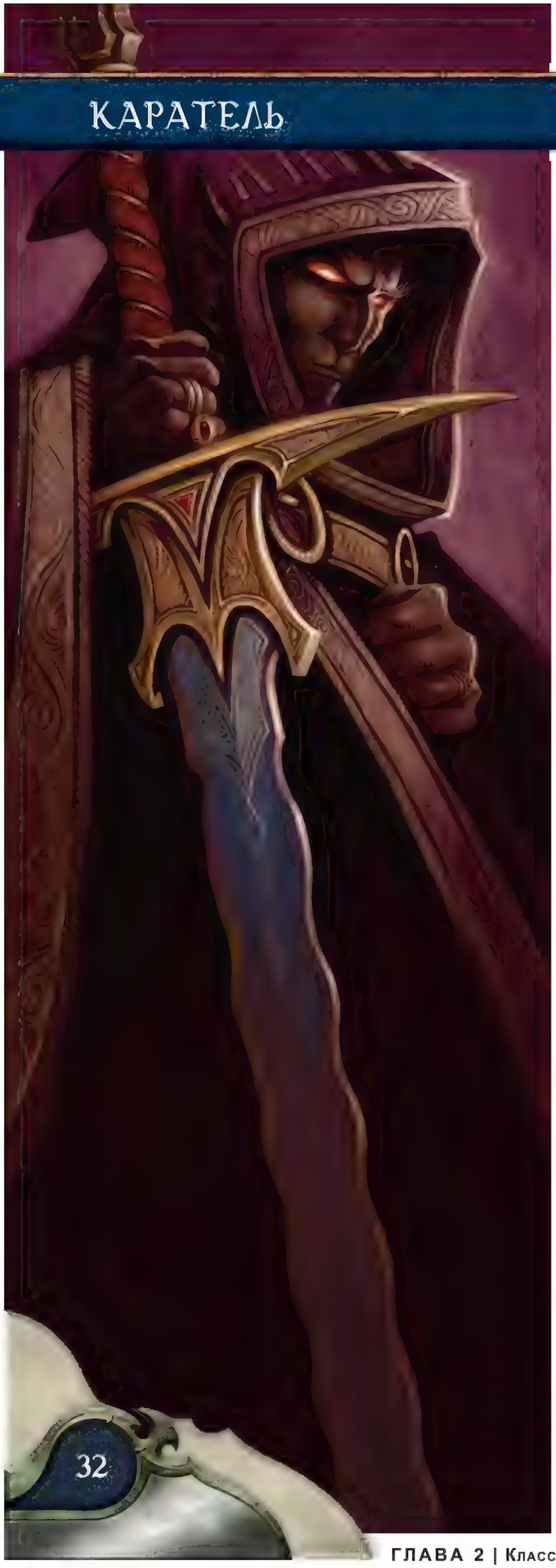
Апостол (страница 100): Контроллер, который владеет сырой духовной мощью, которую использовали боги в борьбе против предтеч.

Шаман (страница 118): Мистический лидер, который проводит первородную силу через своего духа-спутника.

Чародей (страница 136): Атакующий, который использует бесформенную магическую силу.

Хранитель (страница 152): Стойкий защитник, использующий силу земли и корней.

КАРАТЕЛЬ



«Всё, что моему богу нужно сказать тебе, может быть сказано моим оружием».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы поклялись нести священный гнев врагам своего божества. Методическими ударами вы устраняете одного врага за другим. Ваша вторая роль более склонна к контролю.

Источник силы: Духовный. Вы практикуете тайны, которые забыты или запретны для большинства религиозных орденов, а сила, которой вы владеете, дарована вашим божеством.

Ключевые характеристики: Мудрость, Ловкость, Интеллект

Ношение доспехов: Тканевые

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное

Инструменты: Символы веры

Бонус к защите: +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 14 + показатель Телосложения

Хитов за уровень: 6

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Религия. На 1 уровне выберите 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), Религия (Инт), Скрытность (Лов), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Вызов божественной силы, Доспех веры, *клятва вражды*, Осуждение карателя

В тайных храмах, далеко от шумных городов и церковной иерархии, ордена эзотерических воинов посвящают своих адептов в древние традиции, давно забытые, или запретные для большинства религиозных организаций. Воители этих орденов, каратели — это смертельное оружие в руках своих богов, наполненное божественной силой через тайные ритуалы посвящения. В бою каратели исполняют божественную месть, входя в психическое состояние, которое позволяет им точно фокусироваться на выбранном враге.

Будучи карателем, вы обучались в монастыре, проходили посвящение через тайные ритуалы, и теперь наполнены силой, чтобы поражать врагов своего божества. Вы можете быть последователем Йоун и охотиться и истреблять прислужников Векны, пока однажды не встретитесь с Изуродованным Богом. Вы можете быть служителем Королевы Воронов, несущим смерть тем, кто бросает вызов вашей хозяйке. Или вы можете служить Бахамуту, как агент правосудия, устраняющий тиранов и угнетателей. Организации, преданные вашему божеству, могут считать вас как героем, так и еретиком, но вы в ответе только перед своим богом, ибо поклялись мстить в его честь.

Куда приведут вас эти клятвы? Без сомнения ясно только одно: выполнение воли бога не может быть лёгким и безопасным.

Классовые умения карателя

Каратели обладают следующими классовыми умениями:

Вызов божественной силы

Один раз за сцену вы можете использовать талант Вызов божественной силы. Вы начинаете с двумя талантами Вызова божественной силы: *божественное наставление* и *отречение нежити*. Вы можете получить дополнительные таланты Вызова божественной силы, если возьмёте духовные черты.

Доспех веры

Сила вашего божества защищает вас от ранений. Пока вы не используете щит и при этом носите тканевый доспех или ходите вовсе без доспеха, вы получаете бонус +3 к КД

Клятва вражды

Ваше божество даёт вам талант, чтобы повергать избранную вами жертву. Вы получаете талант *клятва вражды*.

Осуждение карателя

Будучи карателем, вы тренируете свой разум, тело и душу ради единственной цели: уничтожение врагов вашей веры. Поэтому вы получаете божественную помощь в преследовании одиночной цели, хотя пути, которыми вы устраняете ваших врагов, различны. Вы загоняете своего врага и держитесь в стороне от других, или вы преследуете цель по всему полю боя?

Выберете один из этих вариантов. Ваш выбор предоставляет бонусы к определённым талантам карателя, в соответствии с их описанием.

Осуждение преследования: Если цель вашей *клятвы вражды* добровольно уходит от вас, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона по этой цели, равный 2 + ваш модификатор Ловкости. Этот бонус увеличивается до 4 + ваш модификатор Ловкости на 11 уровне, и до 6 + ваш модификатор Ловкости на 21 уровне.

Осуждение расплаты: Когда любой враг, кроме цели вашей *клятвы вражды*, попадает по вам, вы до конца своего следующего хода получаете бонус к броскам урона по цели вашей *клятвы вражды*, равный вашему модификатору Интеллекта. Этот бонус является накопительным.

Каратели и божества

Выбор божества: Каждый каратель выбирает одно божество из пантеона и становится его преданным служителем (см. «божества», *Книга игрока*, стр. 20). Большинство карателей обучалось в тайных храмах или монастырях, где они изучали эзотерические доктрины и скрытые легенды, которые часто описывают превосходство их божества над остальными.

В вашем родном храме происходит церемония, цель которой — достичь воплощения вашего божества и получить возможность владеть его божественной силой. По завершении этой церемонии вы покидаете храм и отправляетесь странствовать по миру, чтобы служить своему богу и ордену — или, возможно, вы покидаете свой орден, и теперь ищете способ служить своему богу без ограничений ордена. В любом случае, вне зависимости от ваших отношений с орденом, ничто не может погасить огонь божественной силы внутри вас. А как использовать эту силу — решать только вам.

Выбор мировоззрения: Вы должны выбрать мировоззрение, совместимое с божеством, которому вы служите. Добрые каратели служат добрым божествам, законно-добрые служат законно-добрым, и т. д. Однако если у вас нет мировоззрения, вы можете служить любому божеству: путь карателя часто приводит к некоторому уровню безразличия и независимости, который толкает их к нейтральному мировоззрению.

Инструменты

Как жрецы и паладины, каратели используют символы веры, чтобы проводить и направлять свои духовные таланты. Когда они изготавливают свои собственные символы веры, они часто бывают непохожи на символы, которые используют другие персонажи, но каратели всегда могут использовать те же символы веры, что и жрецы и паладины.

Если на вас одет или вы держите магический символ веры, вы можете добавить его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантами карателя и талантами пути совершенства карателя, у которых есть ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без символа веры.

Создание карателя

У карателей три ключевые характеристики — Мудрость, Ловкость и Интеллект. Обычно каратели выбирают черты, навыки и таланты в зависимости от значения характеристик, основанных на вашем выборе Осуждения Карателя.

Обзор карателя

Особенности: Используя рукопашное оружие в бою, вы направляете разрушительную духовную силу против своих врагов. У вас есть небольшой набор дальнобойных и ближних талантов, которые позволяют придвинуть врага ближе к вам, телепортироваться к нему, или поражать божественным гневом издалека.

Религия: Каратели могут служить любым божествам, но они предпочитают добрым и законно-добрым богам веру без мировоззрения. Каратели Йоун встречаются довольно часто, и сражаются в битве знаний против служителей Векны. Каратели без мировоззрения часто почитают Королеву Воронов, Эратис или Сеанин. Злые каратели обычно служат Асмодею, Лолт, Тиамат и Зехиру.

Расы: Эльфы и бритволапые шифтеры становятся отличными преследующими карателями, а дэвы — это превосходные изолирующие каратели. Много карателей бывает среди людей, потому что большинство скрытых монастырей, в которых обучают карателей, были построены людьми.

Изолирующий каратель

После вашей клятвы врагу вы стараетесь удерживать его рядом с собой и отталкиваете других в стороны. Ваши таланты помогают вам изолировать одно существо и быстро его свалить, и позволяют вам отомстить, когда союзники этого врага пытаются вас атаковать. Ваши атаки используют Мудрость, поэтому она должна быть вашей высшей характеристикой. Выберите Интеллект вашей второй характеристикой, которая отражает вашу острую тактическую осведомлённость. Выбирайте таланты, которые помогут вам изолировать врага от его союзников.

Рекомендуемое классовое умение: Осуждение расплаты

Рекомендуемая черта: Крепкое Тело

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Запугивание, Знание Улиц, Религия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *оковы расплаты, подавляющий удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *эхо мести*

Рекомендуемый талант на день: *храм света*

Преследующий каратель

Однажды дав клятву вражды своему врагу, вы начинаете его преследовать повсюду. Он будет пытаться избежать вашего гнева, но ваши таланты позволяют вам следовать за ним и карать за попытку к бегству. Сделайте Мудрость своей наивысшей характеристикой, а Ловкость второй, что позволит вам ловко преследовать врага. Выбирайте таланты, которые не дадут вашему врагу отойти от вас, или те, что позволят вам сдвигаться или телепортироваться к нему поближе.

Рекомендуемое классовое умение: Осуждение преследования

Рекомендуемая черта: Воодушевлённое Преследование

Рекомендуемые навыки: Акробатика, Внимательность, Религия, Скрытность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *оковы преследования, сияние мести*

Рекомендуемый талант на сцену: *ангельская готовность*

Рекомендуемый талант на день: *клятва последней дуэли*

Таланты карателя

Ваши таланты карателя называются молитвами. Многие каратели описывают призыв силы своего бога в бою как состояние, в котором молитвы произносятся почти подсознательно, как будто их божество управляет их действиями.

Классовые умения

У каждого карателя есть талант *клятва вражды* и таланты Вызова божественной силы *божественное наставление* и *отречение нежити*.

Клятва вражды — Умение карателя

Вы фокусируете свой гнев на одном враге, что делает ваши атаки против него особенно точными.

На сцену (особенность) ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один враг во вспышке, которого вы можете видеть

Эффект: Когда вы совершаете рукопашную атаку по цели, и кроме неё рядом с вами нет ни одного смежного врага, вы можете сделать два броска атаки и выбрать лучший результат. Этот эффект сохраняется до конца сцены или пока хиты цели не опустятся до 0, после чего вы восстанавливаете использование этого таланта.

Если другой эффект позволяет вам совершить два броска и использовать наивысший результат, когда вы совершаете бросок атаки, этот талант не действует при такой атаке. Если эффект заставляет вас сделать два броска атаки и использовать низший результат, когда вы совершаете бросок атаки, этот талант тоже не действует.

Если эффект позволяет вам перебросить бросок атаки, но вы бросали дважды из-за этого таланта, вы перекидываете обе кости.

Вызов божественной силы: Божественное наставление — Умение карателя

Вы используете наставление своего божества, чтобы направить атаку союзника.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Союзник в 10 клетках от вас совершает бросок атаки по цели вашей *клятвы вражды*
Цель: Союзник, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель совершает второй бросок атаки и использует подходящий результат.

Вызов божественной силы: Отречение нежити — Умение карателя

Вы посылаете сверкающий луч излучения во враждебную нежить, который заставляет её отойти от вас.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо-нежить во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к10 + модификатор Мудрости и вы притягиваете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Мудрости. Цель также становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Уровень 5: Урон 4к10 + модификатор Мудрости.
Уровень 11: Урон 5к10 + модификатор Мудрости.
Уровень 15: Урон 6к10 + модификатор Мудрости.
Уровень 21: Урон 7к10 + модификатор Мудрости.
Уровень 25: Урон 8к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона и вы притягиваете цель на 1 клетку.

Неограниченные молитвы 1 уровня

Оковы преследования — Атака карателя 1

Вместе с атакой вы даёте обещание следовать за врагом, если он попытается сбежать.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Если цель заканчивает свой следующий ход не в соседней с вами клетке, вы можете свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Ловкости, и вы должны закончить это движение ближе к цели.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Оковы расплаты — Атака карателя 1

Вихрь божественной энергии сулит быструю расплату, если один из союзников вашего врага атакует вас.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Когда первый раз до конца вашего следующего хода любой враг кроме цели попадёт или промахнётся по вам, цель получает урон излучением, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Подавляющий удар — Атака карателя 1

Когда вы атакуете, вы обходите врага, заставляя его двигаться с вами.

Неограниченный ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. Вы совершаете шаг на 1 клетку и сдвигаете цель на 1 клетку, в пространство, которое вы занимали.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Сияние мести — Атака карателя 1

Призывая силу своего божества, вы передаёте боль врагу, и немного восстанавливаете свою устойчивость.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости и вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Молитвы на сцену 1 уровня

Ангельская готовность — Атака карателя 1

Вы фокусируете божественную энергию в своём теле, чтобы получить невероятную скорость, совершая атаку.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие

Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 2 клетки.

Осуждение преследования: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно 1 + ваш модификатор Ловкости.

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Всеобщее безумие — Атака карателя 1

Гнев вашего бога поражает разум одного врага и отражается в голове другого.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Мудрости, и второе существо, которое вы можете видеть, получает такой же урон.

Ураганный бросок — Атака карателя 1

Когда вы бросаетесь на врага, божественный свет окружает вас защитным ореолом, а затем поражает врагов.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Особенность: Когда вы совершаете атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. При атаке в броске вы получаете бонус +4 к КД против атак, которые вы провоцируете во время движения к цели.

Эхо мести — Атака карателя 1

Вы взмахиваете оружием по смертельной дуге, создавая вихрь сверкающей энергии, который ставит врагов в безвыходное положение.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода любой враг, который заканчивает свой ход в соседней с вами клетке, или который попадает или промахивается по вам, получает урон излучением 5.

Осуждение расплаты: Урон излучением равен 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Молитвы на день 1 уровня

Аспект мощи — Атака карателя 1

Вы наносите врагу сокрушительный удар, и вас поддерживает божественная сила.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +5 к проверкам Атлетики, бонус таланта +2 к скорости и бонус таланта +2 к броскам урона от рукопашных атак.

Клятва последней дуэли — Атака карателя 1

Вы клянётесь, что убьёте врага раньше, чем он убьёт вас. Пока вы выполняете это обещание, этот враг не может сбежать.

На день ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, если в начале вашего хода цель находится от вас дальше 3 клеток, вы можете малым действием телепортироваться в пространство в пределах 3 клеток от неё. Этот эффект заканчивается, если вы заканчиваете свой ход дальше 3 клеток от цели.

Обновляющий удар — Атака карателя 1

Вы используете силу своего божества, чтобы поразить врага божественным светом и исцелить свои раны.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Исцеление, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы можете использовать исцеление.

Храм света — Атака карателя 1

Удар вашего оружия создаёт вокруг врага поле обжигающей энергии. Она поджигает любого врага, который попадает по вам, стоя в этом поле.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Эффект: Атака создаёт зону излучения вспышкой 2 с центром на цели. Зона остаётся до конца сцены. Когда цель двигается, зона двигается с ней, оставаясь с центром на цели. Когда вы попадаете по существу, которое находится в зоне, эта атака причиняет дополнительный урон излучением 1к6.

Молитвы-приёмы 2 уровня

Благословение мести — Приём карателя 2

Со смертью вашего врага ваш бог благословляет вас.

На день ✦ Духовный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Хиты цели вашей *клятвы вражды* опускаются до 0

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные вашему значению исцеления.

Отвлекающая вспышка — Приём карателя 2

Вас окружает божественный свет, позволяющий вам незаметно ускользнуть.

На сцену ✦ Духовный
Действие передвижения **Персональный**

Эффект: Вы становитесь невидимым и передвигаетесь со своей обычной скоростью. Вы остаётесь невидимым до конца передвижения.

Перенаправление вражды — Приём карателя 2

Заглянув себе в душу, вы понимаете, кто ваш истинный враг, и направляете свою клятву на него.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Одно существо во вспышке, которое вы можете видеть

Эффект: Цель становится новой целью вашей *клятвы вражды*, заменяя собой текущую.

Резонирующий побег — Приём карателя 2

Быстрая молитва призывает силу божества, которая переносит вас на небольшое расстояние.

На сцену ✦ Духовный, Телепортация
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг попадает или промахивается по вам рукопашной атакой

Эффект: Вы телепортируетесь на 3 клетки.

Молитвы на сцену 3 уровня

Досягаемость вражды — Атака карателя 3

Удар грома за вашим врагом подталкивает его ближе к вашему готовому для удара оружию, и замедляет его.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к10 + модификатор Мудрости и вы притягиваете цель на 2 клетки. Цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Ореол огня — Атака карателя 3

Пламенный круг окружает вашего врага, поражая других врагов, приблизившихся к нему.

На сцену ✦ Духовный, Огонь, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон огнём 2[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода любой враг, который заканчивает свой ход смежным с целью, получает урон огнём 5.

Осуждение расплаты: Урон огнём равен 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Отделяющий удар Атака карателя 3

Ваша атака пронзает врага, и через ткань пространства выбрасывает его и вас на другое место.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости и вы телепортируете цель на 2 клетки. После этого вы телепортируетесь в пространство, смежное с целью.

Осуждение преследования: Количество клеток, на которое вы телепортируете цель, равно 1 + ваш модификатор Ловкости.

Отклоняющий гром Атака карателя 3

От касания вашего оружия врага поражает удар грома, за которым следует другой, отклоняющий атаку на ближайшего врага.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода следующая рукопашная или дальнобойная атака по вам использует в качестве цели смежного с вами врага, кроме самого атакующего.

Молитвы на день 5 уровня

Всепоглощающая клятва Атака карателя 5

Вы наносите пылающий знак божественного света на своего врага, когда клянётесь его уничтожить. С каждой раной, которую вы наносите этому существу, этот знак поражает его светом.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости. Когда вы попадаете по цели духовным талантом, она получает дополнительный урон излучением 1к6 (спасение оканчивает).

Последствие: Когда вы попадаете по цели духовным талантом, она получает дополнительный урон излучением 1к4 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Когда вы попадаете по цели духовным талантом, она получает дополнительный урон излучением 1к4 (спасение оканчивает).

Знак рассветного огня Атака карателя 5

Сияющий знак божественного света не даёт вашему врагу скрыться от вас и увеличивает точность ваших атак.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель не получает преимуществ от укрытия и покрова от ваших атак (спасение оканчивает). Цель всё ещё получает преимущества от превосходного укрытия и полного покрова от ваших атак. До конца сцены вы получаете бонус +1 к броскам атаки по цели.

Оковы предвидения Атака карателя 5

Оковы судьбы связывают вас с врагом, предоставляя вам возможность предсказывать его движения. Когда он двигается или атакует вас, вы будете готовы.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Когда цель попадает или промахивается по вам или совершает шаг, она провоцирует от вас атаку (спасение оканчивает).

Плащ палача Атака карателя 5

Ударом своего оружия вы заставляете тени накрыть глаза врага, укрывая вас, когда он пытается вас убить.

На день ✦ Духовный, Иллюзия, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости и вы становитесь невидимым для цели (спасение оканчивает).

Последствие: Вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Промах: Половина урона и вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Молитвы-приёмы 6 уровня

Аспект проворства Приём карателя 6

Вы двигаетесь со скоростью западного ветра и уходите от врагов с крохотным шансом, что по вам попадут.

На сцену ✦ Духовный
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы совершаете шаг на 5 клеток, и получаете бонус +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода.

Гнев божественности Приём карателя 6

Страдая от удачной атаки врага, вы взываете к богу, чтобы передать боль тому, кого вы поклялись убить.

На день ✦ Духовный, Излучение
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Враг совершает по вам критическое попадание
Цель: Цель вашей *клятвы вражды*, находящаяся во вспышке

Эффект: Цель получает урон излучением, равный полученному вами урону от критического попадания.

Клятва безжалостного охотника Приём карателя 6

Вы касаетесь врага и клянётесь охотиться за ним до конца света. С такой клятвой вы всегда сможете найти этого врага.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо

Эффект: Пока вы не используете этот талант на другой цели, вы можете потратить стандартное действие, чтобы определить расстояние и направление до цели. Расстояние и направление рассчитывается по прямой линии между вами и вашей целью, игнорируя любые преграды. Если цель находится на другом плане, вы узнаёте название этого плана, но не получаете больше никакой информации.

Клятва длительного гнева Приём карателя 6

Вы клянётесь повергнуть врага, и ваш бог увеличивает вашу стойкость, чтобы вы могли преодолеть любые преграды.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к спасброскам до конца сцены.

Молитвы на сцену 7 уровня

Мстящий ветер Атака карателя 7

Вы шепчете молитву, призывая потоки ветра, которые сбивают вашего врага и прекращают его движение, если он пытается сбежать.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, если цель передвигается, вы можете немедленным ответом сдвинуть её на 2 клетки.

Неумолимая погоня Атака карателя 7

Скрытый в божественном тумане, вы преодолеваете любые препятствия на пути к врагу, а затем поражаете его гневом своего бога.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы получаете фазирование до конца своего следующего хода и можете шагнуть на 3 клетки.

Осуждение преследования: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно 2 + ваш модификатор Ловкости.

Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Разбить строй Атака карателя 7

Вы поражаете врага и волной астральной энергии сметаете других врагов, изолируя жертву.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости и вы телепортируете всех врагов в пределах 2 клеток от цели на 2 клетки.

Осуждение расплаты: Количество клеток, на которое вы телепортируете всех врагов, равно 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Шаг клинка Атака карателя 7

Когда вы поражаете одного врага, вы телепортируетесь к другому.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости и вы телепортируетесь на 10 клеток, в пространство, которое должно быть смежным с врагом.

Молитвы на день 9 уровня

Аспект скорости Атака карателя 9

Вы проноситесь мимо врагов, проводя атаки и быстро отступая.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: До или после атаки вы совершаете шаг на 5 клеток.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Клятва преследования Атака карателя 9

Когда вы атакуете врага, вы клянётесь не ослаблять погоню за ним. Хотя ваш враг может попытаться сбежать, ничего у него не получится.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, если цель передвигается в свой ход, то вы можете в конце хода вашей цели провоцированным действием совершить шаг на 3 клетки. Вы должны закончить это передвижение ближе к цели.

Удар выносливости Атака карателя 9

Когда вы поражаете врага, вы просите бога снять негативные эффекты, которые действуют на вас.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости и вы совершаете спасбросок с бонусом +5.

Промах: Половина урона и вы совершаете спасбросок.

Храм тени Атака карателя 9

Вы собираете вокруг врага тёмную энергию, создавая облако теней, которое скрывает вас от врагов.

На день ✦ Духовный, Зона, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Атака создаёт зону теневых вихрей вспышкой 1 с центром на цели. Зона остаётся до конца сцены. Когда цель двигается, зона двигается с ней, оставаясь с центром на цели. Находясь в пределах зоны, вы получаете покров и можете совершать проверки Скрытности, чтобы скрыться. Когда вы покидаете зону, вы имеете покров до конца своего следующего хода.

Молитвы-приёмы 10 уровня

Глаз правосудия Приём карателя 10

Ваши глаза сияют божественной энергией, и это позволяет вам обнаружить врага, как бы хорошо он не спрятался.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода вы можете видеть невидимых существ в пределах 5 клеток от себя.

Готовность карателя Приём карателя 10

Когда ваш враг готовится атаковать, вы внезапно передвигаетесь и срываете его планы.

На день ✦ Духовный
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы проверяете инициативу в начале сцены

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к проверке инициативы. Вы совершаете свободным действием шаг на 3 клетки, когда первое существо по порядку инициативы приступает к своему ходу, даже если вас застали врасплох.

Канал выносливости Приём карателя 10

Вы фокусируете свою внутреннюю силу и просите бога усилить ваше сопротивление ранам.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 5 всем видам урона до конца своего следующего хода.

Река жизни Приём карателя 10

Божественная сила течёт через вас, позволяя вам заживлять рану за раной.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете регенерацию 5 до конца сцены.

Молитвы на сцену 13 уровня

Кружащиеся клинки Атака карателя 13

Когда вы остаётесь наедине со своим врагом, он становится лёгкой целью для ваших жестоких ударов.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД. Вы получаете бонус +2 к броску атаки, если рядом с целью нет ни одного смежного врага.

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости. Атака причиняет дополнительный урон 5, если рядом с целью нет ни одного смежного врага.

Облако душ Атака карателя 13

Когда вы взмахиваете оружием, вы молитесь за невинную жертву и переносите её мучения на этого врага.

На сцену ✦ Духовный, Зона, Оружие, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости. Атака создаёт зону кричащих душ ближней вспышкой 1. Зона остаётся до конца вашего следующего хода, или пока вы не развеете ее малым действием. Любой враг, который входит в зону, становится изумлённым до конца вашего следующего хода.

Осуждение расплаты: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус к броскам атаки по цели, равный ½ вашего модификатора Интеллекта.

Отделяющее слово Атака карателя 13

Слово божественной силы громом раздаётся из ваших уст, поражая врага и перенося его на место, где вы можете сражаться один на один.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Мудрости и вы телепортируете цель на 5 клеток. После этого вы телепортируетесь в пространство, смежное с целью.

Осуждение преследования: До конца вашего следующего хода любой враг, который заканчивает свой ход смежным с вами, получает урон звуком, равный 5 + ваш модификатор Ловкости.

Свет мстящего солнца Атака карателя 13

Когда ваша атака поражает цель, вас окутывает слепящий свет, который мешает врагу вас атаковать.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 2[Ор] + модификатор Мудрости и цель получает штраф -4 к броскам атаки по вам до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 15 уровня

Аспект ярости Атака карателя 15

Вы призываете гнев своего бога, создавая вокруг себя облако смертельных вихрей.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены любой враг, начинающий ход в соседней с вами клетке, или который попадает или промахивается по вам рукопашной атакой, получает урон 5.

Знак Карцери Атака карателя 15

Вы отмечаете врага губительным красным знаком Карцери, тюремного мира богов. Призрачные цепи сковывают врага, удерживая его на месте и защищая ваших союзников от его атак.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 2к10 + модификатор Мудрости. Цель становится обездвиженной и её атаки по существам, находящимся дальше 5 клеток от неё, автоматически промахиваются (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона. До конца вашего следующего хода цель становится обездвиженной и её атаки по существам, находящимся дальше 5 клеток от неё, автоматически промахиваются.

Клятва божественной молнии Атака карателя 15

Когда вы попадаете по врагу, молнии вырываются из вашего оружия, чтобы поразить его, если он останется на одном месте слишком долго.

На день ✦ Духовный, Оружие, Электричество
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон электричеством 3[Ор] + модификатор Мудрости. Цель получает урон электричеством 5 в конце своего хода, если не передвинется во время своего хода хотя бы на 1 клетку (спасение оканчивает). Шаг не считается таким передвижением.

Промах: Половина урона и цель получает урон электричеством 5 в конце своего следующего хода, если не передвинется во время своего хода хотя бы на 1 клетку. Шаг не считается таким передвижением.

Оковы священной дуэли Атака карателя 15

Намереваясь уничтожить выбранного врага, вы поражаете его и создаёте психическую связь, благодаря которой он будет страдать, если его союзники будут вас атаковать.

На день ✦ Духовный, Оружие, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, или пока вы не атакуете кого-либо кроме цели, цель получает урон психической энергией 5, когда один из других врагов попадает по вам.

Молитвы-приёмы 16 уровня

Астральный плащ Приём карателя 16

На короткое время вы исчезаете из вида в мерцающем серебряном тумане.

На сцену ✦ Духовный, Иллюзия
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы становитесь невидимым до конца своего хода.

Бастион сопротивления Приём карателя 16

Вы подавляете боль от атаки врага, что позволяет вам на мгновение действовать без помех.

На сцену ✦ Духовный
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы проваливаете спасбросок, не являющийся спасброском от смерти

Эффект: До конца вашего следующего хода эффект, от которого вы провалили спасбросок, не действует на вас, но вы всё равно совершаете спасброски от него, как обычно.

Ветры Астрального Моря Приём карателя 16

Вокруг вас мерцает серебряный туман, и вы исчезаете, а затем появляетесь неподалеку.

На сцену ✦ Духовный, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь на 4 клетки.

Карательный неупокоённый Приём карателя 16

Даже объятия смерти не могут вас удержать. Вы используете свою скрытую силу, чтобы собрать энергию и воскреснуть.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы проваливаете спасбросок от смерти

Эффект: Вы преуспеваете в спасброске от смерти и используете исцеление. Вы получаете бонус таланта +5 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Молитвы на сцену 17 уровня

Астральная ярость Атака карателя 17

Вы посылаете врагов в Астральное Море, после чего они телепортируется на короткое расстояние, и появляются дезориентированными.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости и вы телепортируете цель на 3 клетки. Цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Готовность к последнему удару Атака карателя 17

Ваша атака приковывает врага к земле, не давая ему избежать вашего следующего нападения.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Вы получаете бонус +2 к броску вашей следующей атаки по цели до конца вашего следующего хода.

Осуждение преследования: Бонус к броску атаки равен 2 + ваш модификатор Ловкости.

Опекающий клинок Атака карателя 17

Ваше оружие поражает врага громом, отталкивая ближайших врагов. Если кто-либо из врагов подходит ближе, ваше наполненное громом оружие готово его покарать.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Мудрости и вы толкаете всех врагов кроме цели в пределах 2 клеток от вас на 2 клетки. До конца вашего следующего хода, если любой враг, кроме цели, входит в клетку, смежную с вами, или попадает или промахивается по вам из клетки, находящейся в пределах вашей досягаемости, вы можете провоцированным действием совершить стандартную рукопашную атаку по этому врагу.

Осуждение расплаты: Вы получаете бонус таланта к броску стандартной рукопашной атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Призрачный бросок Атака карателя 17

Когда вы мчитесь, чтобы поразить врага, на мгновение часть вас покидает физический мир.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. При этом вы становитесь неосязаемым когда начинаете атаку в броске.

Молитвы на день 19 уровня

Аспект благоговения Атака карателя 19

Скрыв себя в божественном сиянии, вы атакуете разум врага и заставляете его приблизиться.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Мудрости и вы притягиваете цель на 3 клетки. В начале каждого своего хода вы притягиваете цель на 3 клетки (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и вы притягиваете цель на 2 клетки. В начале своего следующего хода вы притягиваете цель на 3 клетки.

Клятва неминуемого клинка Атака карателя 19

Вы клянётесь, что ваш клинок попробует вкус крови врага, и даже если ваша атака провалится, вы только приблизите свой будущий успех.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона. Вы получаете бонус таланта +5 к своему следующему броску урона по цели до конца сцены, или пока вы не атакуете другое существо.

Карательное восстановление Атака карателя 19

Вы принимаете силу и исцеление от своего бога и переносите свою боль на врага.

На день ✦ Духовный, Исцеление, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Вы можете использовать исцеление.

Храм отдыха Атака карателя 19

Сила света иссушает и замедляет вашего врага и создаёт божественный щит, который усиливает вашу защиту и мешает двигаться вашим врагам.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 3[Ор] + модификатор Мудрости и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Атака создаёт зону излучения ближней вспышкой 1. Зона остаётся до конца сцены. Пока вы находитесь внутри зоны, вы получаете бонус +2 ко всем защитам. Для врагов зона считается труднопроходимой местностью.

Молитвы-приёмы 22 уровня

Двойной шаг Приём карателя 22

Вы появляетесь рядом с врагом, совершая разрушительную атаку, а затем исчезаете из пределов его досягаемости.

На сцену ✦ Духовный, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь на 8 клеток. Последним действием в свой ход вы можете телепортироваться на 8 клеток свободным действием.

Клятва последнего удара Приём карателя 22

Ничто не может помешать вам исполнить клятву, данную богам, даже смерть.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Атака опускает ваши хиты до 0 или ниже, но не убивает вас

Эффект: Вы становитесь умирающим, но не теряете сознание. До конца вашего следующего хода вы не получаете никакого урона после вызвавшей срабатывание атаки, и получаете бонус +4 к броскам атаки. В конце вашего следующего хода вы падаете без сознания, если всё ещё умираете на тот момент.

Неудержимая решительность Приём карателя 22

Сила богов поддерживает вас, позволяя игнорировать ранения.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Вы получаете урон

Эффект: Этот урон уменьшается до 0.

Призрачная месть Приём карателя 22

Вы проскальзываете между миром природы и Астральным Морем, что позволяет вам проходить сквозь объекты и получать дополнительную защиту от атак.

На день ✦ Духовный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца сцены свойство фазирования и получаете только половину урона от провоцированных атак.

Молитвы на сцену 23 уровня

Оковы правосудия Атака карателя 23

Вы поражаете врага потоком сжигающего света, создавая связь между вашими душами. Если этот враг уходит от вас, вы можете телепортироваться к нему и атаковать.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Мудрости. Если в начале вашего следующего хода цель не является смежной с вами, вы до конца этого хода получаете бонус +4 к броскам атаки по ней и во время него вы можете телепортироваться в пространство, смежное с целью, действием движения.

Осуждение преследования: Когда вы используете этот талант, чтобы телепортироваться в смежное с целью пространство, она получает урон излучением, равный 5 + ваш модификатор Ловкости.

Фазовая дуэль Атака карателя 23

Вы выбиваете врага из мира смертных и заставляете его сражаться с собой. В мире видны только ваши туманные очертания, но другие существа не могут даже коснуться вас.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и цель становитесь обездвиженными. Кроме того, другие существа не имеют к вам и вашей цели линии обзора и линии эффекта, а вы и ваша цель имеете линию обзора и линию эффекта только друг до друга. Этот эффект заканчивается, если состояние обездвижения заканчивается на любом из вас до конца вашего следующего хода.

Осуждение расплаты: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус ко всем защитам от атак цели, равный вашему модификатору Интеллекта.

Щит карателя Атака карателя 23

Вы создаёте сферу света, которая поджигает врага. Она также защищает вас, ярко вспыхивая, когда враг вас атакует.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 4к6 + модификатор Мудрости. Если цель попадает или промахивается по вам до конца вашего следующего хода, то вы немедленным ответом ослепляете её до конца своего следующего хода.

Молитвы на день 25 уровня

Аспект смерти Атака карателя 25

Вы становитесь носителем смерти. Пока вы остаётесь рядом с выбранным врагом, он чувствует наступление смерти.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Мудрости и цель получает урон 10 в начале своего хода, если вы находитесь в пределах 5 клеток от неё (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает урон 5 в начале своего хода, если вы находитесь в пределах 5 клеток от неё (спасение оканчивает).

Знак проклятья Атака карателя 25

Ужасный знак появляется на голове вашего врага, отмечая его как проклятого.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, когда вы промахиваетесь по цели атакующим талантом карателя на сцену, атака причиняет половину урона.

Оковы судьбы Атака карателя 25

Вы переносите часть своего духа в разум врага. Пока он пытается от него избавиться, вы можете переместиться к нему поближе.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 6к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель страдает от оков судьбы (спасение оканчивает). До разрушения оков вы можете малым действием телепортироваться в пространство, смежное с целью. Чтобы переместиться в это пространство, вам не нужна линия обзора.

Последствие: Вы можете свободным действием один раз телепортироваться в пространство, смежное с целью. Чтобы переместиться в это пространство, вам не нужна линия обзора.

Правосудие палача Атака карателя 25

Ваша атака иссушает разум и тело врага, и повергает его вниз по лестнице боли, к уничтожению.

На день ✦ Духовный, Оружие, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон психической энергией 4[Ор] + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится ошеломлённой, а не изумлённой (спасение оканчивает).
Каждый дополнительный проваленный спасбросок: Цель получает урон психической энергией 20.

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Молитвы на сцену 27 уровня

Астральный бросок Атака карателя 27

В вашей стремительной атаке вас наполняет энергия Астрального Моря, делающая вашу последнюю атаку ошеломительной для врага.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Мудрости и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Неизбежный конец Атака карателя 27

Ваша сокрушительная атака должна сполна отомстить за вашего бога. Но если это не так, и ваш враг выжил, вы можете совершить эту атаку снова.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Осуждение преследования: Вы получаете бонус к броску этой атаки, равный вашему модификатору Ловкости.

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Мудрости.

Эффект: Если в конце своего следующего хода цель всё еще жива и не является смежной с вами, то вы восстанавливаете использование этого таланта. Этим способом вы можете восстановить этот талант лишь один раз за сцену.

Разгоняющий астральный ветер Атака карателя 27

Когда вы поражаете врага, область вокруг него заполняют ветры астральной бури, уносящие прочь остальных врагов.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости и вы телепортируете всех врагов кроме цели, находящихся в пределах 5 клеток от вас, на 5 клеток.

Осуждение расплаты: Количество клеток, на которое вы телепортируете всех врагов, равно 4 + ваш модификатор Интеллекта.

Удар смерти Атака карателя 27

Когда союзники вашего врага рассеяны и удалены, вы проводите смертельную атаку.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД. Вы получаете бонус +4 к броску атаки, если рядом с целью нет ни одного смежного врага.

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Мудрости. Атака причиняет дополнительный урон 2[Ор], если рядом с целью нет ни одного смежного врага.

Молитвы на день 29 уровня

Аспект ужаса Атака карателя 29

Вы принимаете ужасающий облик, атакующий разум ваших врагов, делая их неспособными атаковать вас.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 5к6 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на 3 клетки. Если цель попадает или промахивается по вам, она становится ошеломлённой до конца своего следующего хода (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Если цель попадает или промахивается по вам до конца вашего следующего хода, она становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Огненная месть Атака карателя 29

Ужасным криком вы превращаете свою боль во взрыв очищающего огня.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём и излучением 7к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, как если бы вы использовали исцеление. До конца сцены любой враг, который заканчивает свой ход в соседней с вами клетке, получает урон огнём и излучением 10.

Последняя клятва Атака карателя 29

Нанося страшный удар, вы клянётесь своему богу, что сегодня либо вы убьёте врага, либо он вас.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 9[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены вы и цель получаете бонус +5 к броскам атаки друг по другу.

Храм решимости Атака карателя 29

Когда вы атакуете, вас и вашего врага окружают световые клинки, которые гарантируют, что никто не сможет вам помешать.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 5[Ор] + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Атака создаёт зону энергии излучения ближней вспышкой 2. Зона остаётся до конца сцены. Когда цель покидает зону, она получает урона излучением 25. Когда любой враг кроме цели входит в зону или заканчивает в ней свой ход, он получает урон излучением 25. Враг, который входит или покидает зону в результате вынужденного перемещения, не получает этот урон.

Молот правосудия

«Молот кузнеца должен иногда становиться молотом воина».

Требование: Каратель

Как молот кузнеца придаёт форму металлу, так и вас послали придать форму миру по воле вашего божества. Вы — инструмент и оружие в руках бога, вы призваны создавать королевства и карать тех, кто встанет на пути вашего бога. Хотя молот кузнеца это инструмент творца, во времена нужды он может стать орудием разрушения.

Следуя этому пути, вы усиливаете управляющие элементы талантов карателя, в особенности толкающие, тянущие, сдвигающие и телепортирующие врагов. Вы получаете способности, которые позволяют вам отталкивать врагов даже талантами, которые обычно не передвигали их, и можете увеличить это расстояние. Ваши новые атакующие таланты толкают цель и повергают её на землю.

Исходя из названия этого пути, вы будете наиболее эффективны, если будете использовать молот.

Умения пути Молота правосудия

Крушитель костей (11 уровень): Когда вы попадаете по существу атакующим талантом на день, это существо получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Лавинное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, и она попадает по цели, вы толкаете все цели, по которым попали этой атакой, на количество клеток, равное вашему модификатору Интеллекта.

Кровожадный молот (16 уровень): Когда вы притягиваете, толкаете, сдвигаете или телепортируете раненое существо, используя талант, вы можете переместить это существо на дополнительные 2 клетки.

Молитвы молота правосудия

Громовой молот — Атака Молота правосудия 11

Вы бьёте своим оружием о землю, пропуская через неё гнев своего бога, который силой грома сбивает врагов с ног или отталкивает назад.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Оружие
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Мудрости и вы либо сбиваете цель с ног, либо толкаете её на 2 клетки.

Оружие: Если вы используете молот, то количество клеток, на которое вы можете толкнуть цель, равно 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Решимость стали — Приём Молота правосудия 12

Как сталь, закаленная кузнецом, вы сопротивляетесь сильным атакам врагов.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете сопротивляемость 10 всем видам урона до конца своего следующего хода.

Молот последней клятвы — Атака Молота правосудия 20

Правосудие вашего бога отталкивает врага и удерживает его на месте.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Мудрости. Вы толкаете цель на 3 клетки и делаете её обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Вы толкаете цель на 3 клетки и делаете её обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Оружие: Если вы используете молот, то количество клеток, на которое вы можете толкнуть цель, равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Святое воплощение

«Взгляни на моё лицо, и ты увидишь лицо бога».

Требование: Каратель

Много лет назад, во время вашего ритуала посвящения, один из карателей вашего тайного храма стянул с себя капюшон, и открыл вам своё лицо, которое принадлежало не смертному, а скорее богу. В тот момент вы увидели лик своего божества, и этот лик преобразил вас. Это знание божественного присутствия позволяет вам управлять своей силой, и использовать её во имя бога. Постепенно вы соединяетесь с образом своего божества, пока ваше лицо не станет отражением божественного лика.

Для тех, кто разделяет вашу веру, лик вашего божества это чудесный образ, внушающий трепет и усиливающий преданность. Для врагов вашего бога его лицо является предметом страха, излучающим обжигающий и слепящий свет.

Ваш путь приносит физические и духовные изменения. Продвигаясь по пути святого воплощения, вы становитесь более точным отражением лица бога и более верным выражением его воли. Вы сможете использовать божественную бдительность и превращаться в проявление божества, похожее на ангела и имеющее крылья, чтобы лучше сражаться с врагами божества.

Умения пути Святого воплощения

Парящий бросок (11 уровень): Совершая атаку в броске, вы можете частью действия атаки в броске пролететь со своей скоростью. Вы также получаете бонус +2 ко всем защитам от провоцированных атак, вызванных перемещением при атаке в броске.

Святое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете дополнительное использование одного вашего таланта Вызова божественной силы в течение этой сцены.

Кровавая мощь (16 уровень): Когда первый раз за сцену вы становитесь раненым, вы восстанавливаете использование *сияющего лика*, если уже использовали его в течение этой сцены.

Молитвы Святого воплощения

Сияющий лик — Атака Святого воплощения 11

Свет присутствия вашего бога льётся из вашего лица, обжигая врагов.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости.

Божественная бдительность — Приём Святого воплощения 12

Благодаря присутствию бога, ваши чувства обостряются, и вы проноситесь мимо врагов, но не даёте им шанс нанести вам какой-либо вред.

На сцену ✦ Духовный
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы совершаете шаг со своей скоростью. Вы не предоставляете боевое превосходство никаким врагам до конца своего следующего хода.

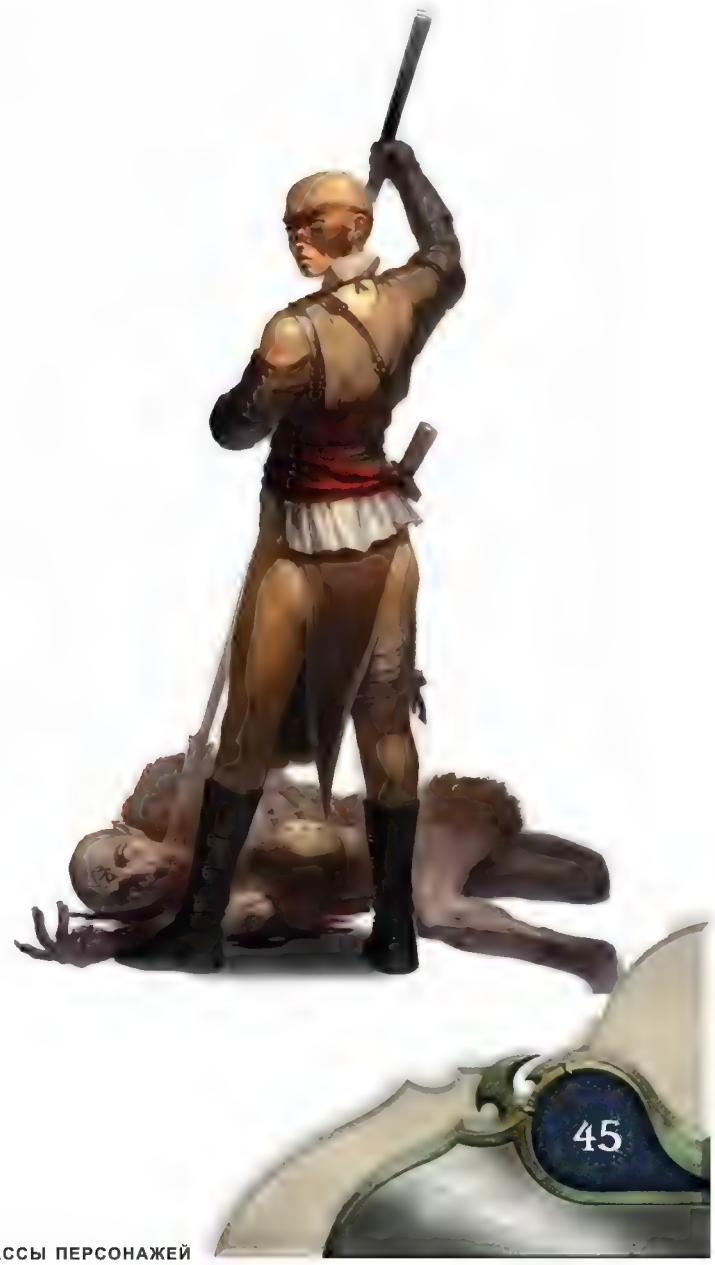
Божественное проявление — Атака святого воплощения 20

Вы становитесь безупречным выражением присутствия своего бога, обжигая врагов светом своего духа и расправляя крылья света, чтобы завершить бой.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Превращение
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 5к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к КД. Кроме того, вы получаете скорость полёта, равную вашей обычной скорости, и вы можете парить.



Фанатичный убийца

«По воле Сеанин слуги Лолт должны умереть так, как жили — в тайне и без шума».

Требование: Каратель, тренированная Скрытность

Каждый каратель обучается жестокому искусству боя, навыкам изолирования врага и убийству несколькими быстрыми ударами. Некоторые секты карателей придают особое значение умению прятаться — особенно те, что посвящены божествам, почитающими скрытность, тень и тайны, включая Сеанин, Лолт, Зехира и Векну. Среди этих карателей самыми опасными считаются последователи пути фанатичного убийцы.

Следуя этому пути, вы в равной мере становитесь воплощением духовности и жестокости, используя своё смертельное оружие для уничтожения врагов божества. Ваши навыки сосредоточены на способности незаметно красться в тенях в гуще битвы, нанося удары, которые быстро ликвидируют врагов. Вы скрываете себя тенями или прячетесь в ореоле божественного света. Вы владеете техниками, которые дают преимущества открытия в бою, и наносят тяжелый урон раненым врагам. В завершении этого пути вы сможете делать себя невидимым для врага и обжигать его слепящим светом, который сделает его уязвимым к вашим атакам.

Умения пути Фанатичного убийцы

Действие божественного савана (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете покров до конца своего следующего хода, и можете свободным действием телепортироваться на 3 клетки до или после дополнительного действия.

Техника добивания (11 уровень): Когда вы попадаете по раненой цели, которая предоставляет вам боевое превосходство, ваша атака причиняет цели дополнительный урон 1к6.

Покров фанатика (16 уровень): Совершая атаку в броске, вы можете совершить проверку Скрытности против пассивной проверки Внимательности цели вашей атаки в броске (вы не получаете штрафа к этой проверке за передвижение во время атаки). Если ваша проверка успешна, то вы получаете для этой атаки боевое превосходство.

Молитвы Фанатичного убийцы

Удар из ниоткуда — Атака Фанатичного убийцы 11

Вы телепортируетесь в безупречную позицию и наносите смертельный удар врагу.

На сцену ✦ Духовный, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости. Если у вас есть боевое превосходство над целью, то атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Мстящая тень — Приём Фанатичного убийцы 12

Вы просите своего бога, чтобы он стёр ваш вид из разума врага.

На день ✦ Духовный, Иллюзия
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один враг во вспышке

Эффект: Вы становитесь невидимым для цели до конца своего следующего хода. Если цель также является целью *вашей клятвы вражды*, то вы становитесь невидимым для неё (спасение оканчивает).

Клинок фанатика — Атака Фанатичного убийцы 20

Ваше оружие обжигает врага энергией света и делает его уязвимым к вашим атакам.

На день ✦ Духовный, Излучение, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Мудрости. Цель получает продолжительный урон излучением 10 и предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона. Цель получает продолжительный урон излучением 5 и предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Хранитель клятвы

«Ваши слова — всего лишь звуки. Мои слова твёрже стали».

Требование: Каратель, талант *клятва вражды*

Для некоторых сект карателей принесение клятвы является главной частью их религиозных обрядов и ритуалов посвящения. В учениях этих сект принесение клятвы карателем сродни божественному слову сотворения мира; когда воля карателя и воля бога становятся едины, клятва карателя обретает силу изменять реальность, в соответствии со словами клятвы.

У вас, как у представителя одной из таких сект, клятва вражды имеет особое значение. Если вы поклялись богу в исполнении правосудия относительно врага, его атаки причиняют вам меньше вреда. Когда ваш враг повержен, вы требуете награды за выполнение клятвы, и получаете новые силы для продолжения битвы. Когда вы продвигаетесь по пути хранителя клятвы, вы получаете таланты, которые более эффективны против цели вашей клятвы, ослабляющие или делающие её уязвимой к вашим следующим атакам. Вы можете даже предоставить на короткое время преимущества от *клятвы вражды* своим союзникам, но с условием, что они помогут вам в выполнении вашей клятвы.

Умения пути Хранителя клятвы

Клятвенное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, вы совершаете по два броска атаки для каждой цели этой атаки и используете подходящий результат.

Кровавая клятва (11 уровень): Вы получаете бонус +1 ко всем защитам против атак, сделанных целью вашей *клятвы вражды*.

Твёрдая клятва (16 уровень): Когда хиты цели вашей *клятвы вражды* опускаются до 0, вы можете свободным действием использовать исцеление.

Молитвы Хранителя клятвы

Клятва слабости Атака Хранителя клятвы 11

Когда вы поражаете врага, сила клятвы ослабляет цель.

На сцену ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Цель вашей *клятвы вражды*
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Мудрости и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Клятва крестового похода Приём Хранителя клятвы 12

Святой ореол, олицетворяющий вашу клятву против врага, окружает вас и ваших союзников, предоставляя им смертоносную точность.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели совершают два броска атаки и используют подходящий результат, когда совершают рукопашную атаку по цели вашей *клятвы вражды*.

Оковы клятвы Атака Хранителя клятвы 20

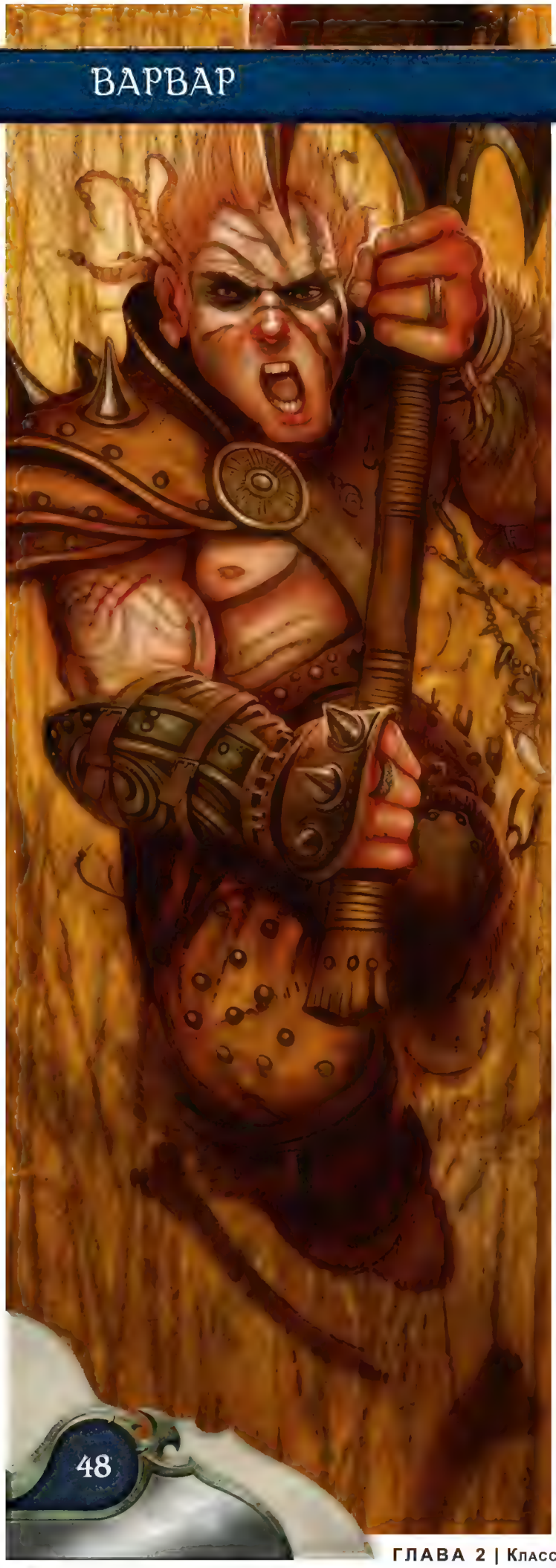
Вы связываете врага своей клятвой, передавая его на суд своего бога.

На день ✦ Духовный, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Цель вашей *клятвы вражды*
Атака: Мудрость против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Мудрости.

Эффект: Цель получает уязвимость 5 к вашим атакам (спасение оканчивает).

ВАРВАР



«Моя сила — дикая, первобытная ярость».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы используете мощное двуручное оружие, чтобы наносить серьёзный урон своим врагам. Ваша физическая сила и устрашающая внешность может ошеломить врага, и вы можете на некоторое время усиливать свои способности, вызывая вспышку ужасной ярости. В зависимости от выбора классовых умений и талантов, ваша вторая роль может быть ближе к защитнику или лидеру.

Источник силы: Первородный. Вы — герой предвечных сил, воин, преданный миру дикой природы, и воплощающий яростные традиции своего племени.

Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Харизма

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, из шкуры

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное

Бонус к защите: +2 Стойкость

Хитов на 1 уровне: 15 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 6

Исцелений в день: 8 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: На 1 уровне выберите 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Природа (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Буйство, Дикая мощь, Проворство варва*ра, яростный* удар

Варвары — дикие воины, которые совершают сильные удары своим мощным оружием. Они бросаются от одного врага к другому, и редко чувствуют боль от ударов. Самые ужасные моменты для противников варваров наступают, когда те призывают первородные силы, которые усиливают их яростный дух. Хоть эта ярость действует временно, она даёт варварам невероятные силы, сочетающие навыки, силу воли и наследие ритуалов древних племён.

Будучи варваром, вы обладаете связью с могущественными духами природы и другими первородными силами, связанными с воинами вашего племени при помощи песен и тотемов. Эти духи подпитывают вашу ярость, превращая вас в разрушительную силу на поле боя. Со временем ваша ярость преодолевает смертные границы, проявляясь в виде волн стихийной силы или лечащих талантов.

Находясь в пылу сражения, вы будете отвечать внезапными выпадами, мощными атаками своего оружия, или длительной яростью, которая повергает всех врагов на вашем пути?

WILLIAM O'CONNOR

Классовые умения варвара

Варвары обладают следующими классовыми умениями:

Буйство

Один раз в раунд, когда вы совершаете критическое попадание атакующим талантом варвара, вы можете тут же свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку. Вы не обязаны атаковать ту же цель, по которой только что совершили критическое попадание.

Дикая мощь

Варвары связаны с миром природы различными путями. Некоторые варвары настолько привыкают к физической боли, что им легче принять вражеские атаки, чем избежать их. Другие являются живыми примерами великой силы воли, с помощью которой они создают свою судьбу.

Выберите один из следующих вариантов. Выбор, который вы делаете, даст вам описанные ниже выгоды, а также предоставит бонусы к определённым талантам варваров, в соответствии с их описанием.

Сила яростной крови: Вы получаете талант *быстрый бросок*. Кроме того, когда ваша атака уменьшает хиты цели до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. Количество временных хитов увеличивается до 5 + ваш модификатор Телосложения на 11 уровне и до 10 + ваш модификатор Телосложения на 21 уровне.

Триумф главы клана: Вы получаете талант *триумфальный рёв*. Кроме того, когда вы делаете врага раненым, следующая атака вас или вашего союзника по этому врагу получает бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Харизмы.

Проворство варвара

Пока вы не одеты в тяжёлый доспех, вы получаете бонус +1 к КД и Реакции. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне и до +3 на 21 уровне.

Яростный удар

У атакующих талантов варвара на день есть ключевое слово «ярость» (стр. 222). Они позволяют вам выпускать мощные вспышки эмоций, силы воли и первородной энергии. Каждый талант ярости начинается могучей атакой, после которой вы впадаете в ярость, предоставляющую продолжительные преимущества.

На 5 уровне вы получаете талант *яростный удар*, который позволяет вам направлять неиспользованную силу гнева в разрушительные атаки, пока вы находитесь в ярости. Использование *яростного удара* является альтернативой для использования второго таланта ярости в финале биты; он позволит вам нанести урон, сравнимый с уроном таланта на день, не заставляя вас входить в состояние другой ярости.

Создание варвара

Вы можете выбирать любые таланты варвара, которые подойдут вашему персонажу, хотя многие предпочитают придерживаться одной линии развития из двух: варвара яростной крови или варвара главы клана. Все варвары полагаются на Силу. Также они получают преимущества от высоких показателей Телосложения или Харизмы, в зависимости от выбранной линии развития.

Варвар яростной крови

Вы можете выносить сильные физические ранения, особенно когда впадаете в ярость. На высоких уровнях ваши таланты, а особенно ваша ярость, явно воплощают священные духи вашего племени. Сила должна быть вашей наивысшей характеристикой, а Телосложение — второй. Харизма может быть вашей третьей главной характеристикой, особенно если вы хотите использовать некоторые таланты, разработанные для линии развития варвара главы клана. Вторая роль варвара яростной крови близка к защитнику.

Рекомендуемое классовое умение: Сила яростной крови

Рекомендуемая черта: Оружейный Эксперт

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Выносливость

Рекомендуемые неограниченные таланты: *оздоровительный удар, опустошительный удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *обвальный удар*

Рекомендуемый талант на день: *ярость кровавой охоты*

Обзор варвара

Особенности: Вы сочетаете мощные рукопашные атаки с превосходной способностью поглощать урон. Вы испускаете ужасные вспышки силы, впадая в дикую ярость. У вас необычайно много хитов для своей роли, и это делает вас более стойким, чем другие атакующие.

Религия: Большинство варваров почитает первородных духов дикой природы, а не богов Астрального Моря. Некоторые варвары не видят различий между богами и первородными духами, и поэтому почитают богов природы или войны, в дополнение к первородным духам. Такие варвары часто почитают Корда, Мелору, Авандру или Королеву Воронов. Злые или хаотично-злые варвары обращаются к Груумшу или, реже, к Бэйну или Зехиру.

Расы: Голиафы являются идеальными варварами яростной крови. Драконорождённые становятся отличными варварами главами клана. Полуорки часто становятся варварами, но они не склонны ни к одному из этих типов. Дварфы и шифтеры склонны быть варварами яростной крови, а полурослики и полуэльфы выбирают путь варвара главы клана.

Варвар глава клана

Вы используете первородную силу, чтобы подпитывать свою могучую ярость и силу своей впечатляющей личности. Ваше сочетание физического мастерства и харизматической внешности привлекает к вам союзников и наполняет страхом врагов. Сделайте Силу своей наивысшей характеристикой, за которой следует Харизма и Телосложение. Варвары главы клана своей второй ролью близки к лидеру.

Рекомендуемое классовое умение: Триумф главы клана

Рекомендуемая черта: Возрастающая Ярость

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Запугивание

Рекомендуемые неограниченные таланты: *воющий удар, толкающий удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *прыжок через врага*

Рекомендуемый талант на день: *шипохвостая ярость*

Таланты варвара

Ваши таланты воплощают первородную силу. На низких уровнях ваши таланты частично основаны на воинских навыках и личностном вдохновении, но даже в начале вашей карьеры духи природы наполняют ваше тело силой. На высоких уровнях духи наполняют вас и ваше оружие сильнее, создавая эффекты, которые имеют явно сверхъестественную природу.

У ваших атакующих талантов на день есть ключевое слово «ярость» (стр. 222). Пока вы находитесь в ярости, ваши неограниченные атакующие таланты варвара получают определённые преимущества, в зависимости от описания конкретного таланта.

Классовые умения

Классовое умение Дикая мощь предоставляет варвару один из следующих талантов:

Быстрый бросок — Умение варвара

Когда ваш враг падает, вы бросаетесь к следующей жертве.

На сцену ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Ваша атака опускает хиты врага до 0

Эффект: Вы совершаете атаку в броске по врагу.

Триумфальный рёв — Умение варвара

Ваш победный рёв потрясает врагов, но они понимают, что ваша жажда крови ещё не утолена.

На сцену ✦ Первородный, Страх
Свободное действие **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Ваша атака опускает хиты врага до 0
Цель: Все враги во вспышке

Эффект: Каждая цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Каждый варвар на 5 уровне получает талант *яростный удар*, который можно использовать, только находясь в ярости.

Яростный удар — Умение варвара

Вы превращаете свою ярость в разрушительную атаку.

На день (особенность) ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны находиться в ярости и иметь хотя бы один неиспользованный талант варвара с ключевым словом «ярость».
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Чтобы совершить эту атаку, вы должны потратить неиспользованный талант варвара с ключевым словом «ярость».

Попадание: Вы причиняете урон, основанный на уровне таланта варвара с ключевым словом «ярость», который вы потратили.

1 уровень	3[Ор] + модификатор Силы
5 уровень	4[Ор] + модификатор Силы
9 уровень	5[Ор] + модификатор Силы
15 уровень	6[Ор] + модификатор Силы
19 уровень	7[Ор] + модификатор Силы
20 уровень	7[Ор] + модификатор Силы
25 уровень	8[Ор] + модификатор Силы
29 уровень	9[Ор] + модификатор Силы

Промах: Половина урона.

Особенность: Вы можете использовать этот талант два раза в день.

Неограниченные силы природы 1 уровня

Воющий удар — Атака варвара 1

Испустив леденящий кровь крик, вы бросаетесь в гущу боя.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны держать рукопашное оружие двумя руками.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Силы.

Уровень 11: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Силы.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + 3к6 + модификатор Силы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Если вы находитесь в ярости, то можете частью атаки в броске передвинуться на 2 дополнительные клетки.

Оздоровительный удар — Атака варвара 1

Ничто не усиливает вашу волю к победе так, как удар оружия по врагу. Каждый сокрушительный взмах усиливает ваше наступление.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны держать рукопашное оружие двумя руками.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения. Если вы находитесь в ярости, количество временных хитов, которые вы получаете, равно 5 + ваш модификатор Телосложения.

Уровень 11: Урон 1[Ор] + 1к6 + модификатор Силы.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + 2к6 + модификатор Силы.

Опустошительный удар — Атака варвара 1

Вы совершаете удар великой силы, но пренебрегаете своей защитной стойкой.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Условие использования: Вы должны держать рукопашное оружие двумя руками.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 1к8 + модификатор Силы.

Уровень 11: Урон 1[Ор] + 2к8 + модификатор Силы.
Уровень 21: Урон 2[Ор] + 3к8 + модификатор Силы.

Эффект: До начала вашего следующего хода все атакующие получают бонус +2 к броскам атаки по вам. Если вы находитесь в ярости, атакующие не получают этот бонус.

Толкающий удар — Атака варвара 1

Вы отталкиваете врагов со своего пути, передвигаясь по полю боя так, как захотите.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 2 клетки. В течение этого шага вы можете проходить через пространство врагов, но не можете заканчивать там передвижение.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку. Если вы находитесь в ярости, эта атака причиняет дополнительный урон 1к6.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Силы природы на сцену 1 уровня

Великое рассекание — Атака варвара 1

Вас не пугает вражеский строй. Вы взмахиваете своим оружием по широкой дуге, которую не остановят такие преграды как плоть и кости.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы + 1 единица урона за каждого смежного с вами врага.

Кровопускание — Атака варвара 1

Ваша мощная атака сулит смерть раненому врагу.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если цель ранена, атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Обвальный удар — Атака варвара 1

Вы забываете о своей защите и вкладываете все силы в опустошительный замах.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Сила яростной крови: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Эффект: До начала вашего следующего хода все атакующие получают бонус +4 к броскам атаки по вам.

Прыжок через врага — Атака варвара 1

Вы мечетесь от одного врага к другому, оставляя за собой кровь.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно или два существа
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] +1к6 + модификатор Силы.

Эффект: Если вы целитесь на 2 существа, то можете совершить шаг на 1 клетку после первой атаки.

Триумф главы клана: Количество клеток, на которое вы можете шагнуть, равно вашему модификатору Харизмы.

Силы природы на день 1 уровня

Бешенство яростного дрейка — Атака варвара 1

Вы вонзаете оружие в своего раненого врага, и вас наполняет дух яростного дрейка. Вы впадаете в жестокость, бешено бросаясь на нового врага, сразу после падения первого.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Если цель ранена, вы получаете бонус +2 к броску этой атаки.

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость яростного дрейка. До окончания ярости, один раз за раунд, когда вы опускаете хиты врага до 0, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.

Булавохвостая ярость — Атака варвара 1

Ваш удар подобно взмаху тяжелого хвоста чудища сбивает врага с ног, и вас наполняет булавохвостая ярость, которая обновляется с каждым ударом вашего оружия.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость булавохвостого чудища. До окончания ярости, когда вы попадаете атакой, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Силы.

Ярость быстрой пантеры — Атака варвара 1

Дух быстрой пантеры дает вам скорость и ловкость, с которой вы яростно рубите врага.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость быстрой пантеры. До окончания ярости вы получаете бонус +2 к скорости и можете действием движения совершать шаг на 2 клетки.

Ярость кровавой охоты — Атака варвара 1

Ваша ярость вырывается из глубин боли, чтобы нести её вашим врагам.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость кровавой охоты. До окончания ярости вы получаете бонус к броскам урона от рукопашных атак, равный вашему модификатору Телосложения, если вы или ваша цель ранены.

Силы природы-приёмы 2 уровня

Боевой бег — Приём варвара 2

Сэкономив немного сил для этого момента, вы проноситесь через всё поле битвы.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения Персональный

Эффект: Вы передвигаетесь со своей скоростью + 4. Вы получаете бонус +4 ко всем защитам от всех атак, спровоцированных во время этого передвижения.

Первородная живучесть — Приём варвара 2

Используя силу земли под своими ногами, вы избавляетесь от боли незначительных ран.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные ½ своего уровня + ваш модификатор Телосложения. Если вы находитесь в ярости, то количество временных хитов равно ½ вашего уровня + ваш удвоенный модификатор Телосложения.

Крушитель камней — Приём варвара 2

Без раздумий, вы проламываетесь через дверь.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы получаете бонус +5 к проверкам Силы для разбивания предметов, и вы причиняете предметам двойной урон.

Прыжок тигра — Приём варвара 2

Используя прилив силы и воли, вы прыгаете на большое расстояние без разбега.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения Персональный
Требование: Тренированный навык Атлетика.

Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики для прыжка с бонусом таланта +5. Вы рассчитываете прыжок, как если бы совершили разбег, и можете переместиться так далеко, насколько позволяет ваш результат проверки.

Силы природы на сцену 3 уровня

Взмах клинком — Атака варвара 3

Хотя ярость вашей атаки направлена на одного врага, ни один ближайший противник не избежит вашего гнева.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и все раненые враги, смежные с вами, получают урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Сила яростной крови: Все смежные с вами враги, даже не раненые, получают урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Кровавый удар — Атака варвара 3

Кровь за кровь. Ваша боль даёт силы, чтобы атаковать врага.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если вы или ваша цель ранены, атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Отважный бросок — Атака варвара 3

Вы прыгаете вперёд и бросаетесь на врагов. Тот, кто попробует атаковать вас во время этого броска, только разозлит вас.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Совершая атаку в броске, вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона за каждую спровоцированную атаку, сделанную по вам во время броска.

Триумф главы клана: Вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Харизмы, от всех провоцированных атак, совершаемых по вам во время атаки в броске.

Ломающий кости удар — Атака варвара 3

Ярость вашей атаки выбивает врага из равновесия, оставляя брешь в его защите.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Триумф главы клана: Штраф к КД равен вашему модификатору Харизмы.

Удар молота — Атака варвара 3

Вы заносите оружие по мощной низкой дуге, сбивая цель с ног и отбрасывая её в сторону.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Силы природы на день 5 уровня

Ярость громоястреба — Атака варвара 5

Ваша громовая атака изумляет врага, так как в вас вселился великий дух ястреба, чей полёт вызывает гром. Вы кричите и бросаетесь на врагов, поражая их волной грома.

На день ✦ Звук, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Силы и первичная цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость громоястреба. До окончания ярости вы можете в каждом своём ходу совершать следующую вторичную атаку:

Свободное действие **Рукопашный** 1
Вторичная цель: Одно существо
Вторичная атака: Сила против Стойкости
Попадание: Вы сбиваете с ног вторичную цель.

Ярость морозного волка — Атака варвара 5

Как великий дух волка, чьё дыхание — ледяной северный ветер, вы покрываетесь льдом, замораживая тех, кто попробует вас атаковать.

На день ✦ Оружие, Первородный, Холод, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Эффект: Перед атакой цель может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по вам. Если она это делает, ваша атака причиняет дополнительный урон холодом 1[Ор].
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон холодом 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость морозного волка. До окончания ярости любой враг, который попадает по вам рукопашной атакой, получает урон холодом, равный 3 + ваш модификатор Телосложения.

Ярость карательной бури — Атака варвара 5

Ваша ураганная атака поражает врагов молниями, так как вас наполняет ярость бури.

На день ✦ Оружие, Первородный, Электричество, Ярость
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон электричеством 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость карательной бури. До окончания ярости, в начале каждого вашего хода все враги, смежные с вами, получают урон электричеством 3.

Ярость серебряного феникса — Атака варвара 5

Ваш могучий удар вспыхивает серебряным огнём, отражая дух феникса, который вошёл в вас. На время ярости в вас входит энергия, защищающая от смерти.

На день ✦ Исцеление, Огонь, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость серебряного феникса. До окончания ярости вы получаете регенерацию 3. Кроме того, первый раз, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление.

Силы природы-приёмы 6 уровня

Боевая волна — Приём варвара 6

Когда ваша атака уходит в сторону, вы реагируете пылом своего гнева, и без остановок заносите оружие и атакуете вновь.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы промахиваетесь атакой
Условие использования: Вы должны находиться в ярости.

Эффект: Вы перебрасываете бросок атаки.

Интуитивный бросок — Приём варвара 6

Интуитивно чувствуя опасность, вы переходите к битве, как только она началась.

На день ✦ Первородный
Не действие **Персональный**
Триггер: Вы проверяете инициативу в начале сцены

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к инициативе. Вы также получаете бонус таланта +2 к первому броску атаки в этой сцене.

Неудержимый шаг — Приём варвара 6

Вы пересекаете поле боя, оставаясь закрытым во время движения, и получая силу от численного превосходства врагов.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения. Вы получаете 1к10 временных хитов, плюс 1 дополнительный временный хит за каждого врага в пределах 2 клеток от вас.

Потеря воли — Приём варвара 6

Когда вы уклоняетесь от атаки врага, вы пристально всматриваетесь в его глаза. Он теперь знает, что битва в вашей власти.

На сцену ✦ Первородный
Немедленный ответ Персональный
Триггер: Враг промахивается по вам атакой
Цель: Вызвавший срабатывание враг

Эффект: До конца следующего хода цели она получает штраф к броскам атаки по вам, равный вашему модификатору Харизмы.

Силы природы на сцену 7 уровня

Могучий крик — Атака варвара 7

Вы вонзаете своё оружие во врага, а затем издаёте возглас ярости ваших предков, отпугивая тех, кто осмелится встать у вас на пути.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и все враги в 5 клетках от вас получают штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Поток крови — Атака варвара 7

Ваш гнев выливается на ближайшего врага, и вы используете кровь, чтобы усилить свою атаку.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Атака причиняет 1 единицу дополнительного урона за каждого смежного с вами врага.

Сила яростной крови: Вместо причинения дополнительного урона за каждого смежного врага, вы причиняете этот урон за каждого врага, находящегося в пределах количества клеток от вас, равному вашему модификатору Телосложения.

Стальной занавес — Атака варвара 7

Вы охотящийся лев, дикий хищник. Ни одна атака не поразит вас, не оставшись без ответа.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Немедленный ответ Рукопашный 1
Триггер: Враг, находящийся в соседней клетке, попадает или промахивается по вам
Цель: Вызвавший срабатывание враг
Атака: Сила против КД
Триумф главы клана: Вы получаете бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Харизмы.

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Торжество насилия — Атака варвара 7

Вы забываете об обороне, когда готовитесь совершить атаку, подчинившись первородной силе.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Особенность: Вы можете предоставить врагам провоцированные атаки, когда вы совершаете эту атаку. Если вы делаете это, вы получаете бонус +1 к броску атаки за каждое существо, которое вас атакует, и ваша атака причиняет дополнительный урон 1[Ор].

Силы природы на день 9 уровня

Ярость белого тигра — Атака варвара 9

Дух белого тигра усиливает ваши атаки, замораживая врагов на месте. Пока вас наполняет ярость тигра, зимний холод замедляет ваших врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Холод, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон холодом 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Эффект: Вы впадаете в ярость белого тигра. До окончания ярости, любой враг, который начинает свой ход смежным с вами, становится замедленным до конца своего хода.

Ярость дубового молота Атака варвара 9

Древний дух дуба прибивает ваших врагов к земле. Во время ярости вы повергаете наземь врага за врагом, а затем поражаете их гневом земли.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость дубового молота. До окончания ярости, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, вы сбиваете её с ног. Если цель уже лежит, то атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Ярость каменного медведя Атака варвара 9

Дух каменного медведя, который охотится в корнях гор, проходит через вас, и его ярость притупляет боль ваших ран.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость каменного медведя. До окончания ярости, вы получаете сопротивляемость всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Ярость чёрного дракона Атака варвара 9

В вас вселяется дух кислотного сердца чёрного дракона, и ваши атаки поражают врагов кислотой. Во время ярости жгущие брызги ослепляют ваших противников.

На день ✦ Кислота, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон кислотой 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость чёрного дракона. До окончания ярости, в начале каждого вашего хода, все враги, смежные с вами, становятся ослепшими до конца вашего хода.

Силы природы-приёмы 10 уровня

Горные корни Приём варвара 10

Вы соединяете свой дух с землёй, чтобы устоять на месте.

На день ✦ Первородный, Стойка
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Вас толкают, притягивают или сдвигают

Эффект: Вы отменяете вынужденное движение. До окончания стойки вы можете отменять любые вынужденные движения, действующие на вас.

Источник обновления Приём варвара 10

Вы используете источник первородной энергии, чтобы обновить свою силу и сосредоточиться.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные ½ вашего уровня + ваш модификатор Телосложения. Кроме того, если вы были кем-то отмечены, этот состояние заканчивается.

Одухотворённый удар Приём варвара 10

Вы вкладываете силу своего духа в замах оружием.

На день ✦ Первородный, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки, когда вы попадаете неограниченным атакующим талантом, эта атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Отвержение смерти Приём варвара 10

Тьма не поглотит вас, пока вы не завершите эту битву.

На день ✦ Первородный
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже, но вы не погибли

Эффект: Вы находитесь в состоянии «умирающий», но не теряете сознание. В конце своего следующего хода вы теряете сознание, если всё ещё продолжаете умирать.

Силы природы на сцену 13 уровня

Буря клинков Атака варвара 13

Вы поднимаете свое оружие снова и снова, а энергия каждого удара усиливает ваш следующий замах.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Повторяйте эту атаку, пока не промахнётесь или не совершите три атаки подряд. Как только вы промахиваетесь, этот талант заканчивается.

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Громопад Атака варвара 13

Вы опускаете плечо, обходя оружием защиту врага, и вонзая его в тело, чтобы лишить равновесия.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Если вы совершали атаку в броске и попали, то количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Телосложения.

Крик ужаса Атака варвара 13

Когда вы поражаете врага, вы издаёте ужасающий вой, который вселяет страх в сердца врагов.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 1.

Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Харизма против Воли
Попадание: Вторичная цель отходит от вас на 2 клетки свободным действием и получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.
Триумф главы клана: Штраф к броскам атаки равен вашему модификатору Харизмы.

Удар в череп Атака варвара 13

Вы поражаете своим оружием череп врага, оставляя его дезориентированным.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Ураганный клинок Атака варвара 13

Управляемое силой и волей, ваше оружие взлетает по могучей дуге и поражает всех врагов вокруг вас, отталкивая их подальше от вашей ярости.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Сила яростной крови: Вы также толкаете цель на 1 клетку.

Силы природы на день 15 уровня

Ярость громового кабана Атака варвара 15

Бросаясь на врага и повергая его на землю, вы призываете дух громового кабана, который усиливает ваше бешенство. Во время ярости вы набрасываетесь на всех, кто вас атакует.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость громового кабана. До окончания ярости, когда любой враг, смежный с вами, попадает или промахивается по вам, вы можете немедленным ответом совершить по нему стандартную рукопашную атаку.

Ярость железного молота Атака варвара 15

Даже железо, которое покоится в земле, имеет первородный дух, который наполняет ваши атаки силой и вбивает врагов в стены и большие деревья.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Вы впадаете в ярость железного молота. До окончания ярости, когда вы попадаете по существу рукопашной атакой, вы толкаете его на 2 клетки. Если в конце толкания существо становится смежным с блокирующей передвижение местностью, оно получает урон, равный вашему модификатору Силы.

Ярость охотящегося льва Атака варвара 15

Вы вкладываете дух охотящегося льва в свой удар. Во время ярости дух льва использует все преимущества, открытые вам.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость охотящегося льва. До окончания ярости, вы получаете бонус таланта +2 к броскам атаки по всем целям, предоставляющим вам боевое превосходство.

Ярость пламенного сердца Атака варвара 15

Дух красного дракона усиливает ваши атаки пламенным гневом, сжигая ваших врагов. Во время ярости огонь драконьего сердца вырывается на тех, кто ударяет вас.

На день ✦ Огонь, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость красного дракона. До окончания ярости, любое существо, которое попадает по вам рукопашной атакой, получает урон огнём, равный 5 + ваш модификатор Телосложения.

Силы природы-приёмы 16 уровня

Мощный топот Приём варвара 16

Когда вы топаете ногой, через вас проходит первородная энергия, которая искривляет землю под вами.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Все клетки во вспышке становятся труднопроходимой местностью до конца вашего следующего хода.

Первородная сопротивляемость Приём варвара 16

Магическая энергия врагов вас не трогает.

На день ✦ Первородный, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки вы получаете сопротивляемость 10 одному типу урона на выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

Подлить масла в огонь Приём варвара 16

Вы опускаете оружие, позволяя врагу провести короткий удар, но боль только усиливает вашу ярость и добавляет силы вашим атакам.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Все враги, смежные с вами, могут совершить по вам провоцированную атаку. До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус к броскам атаки, равный +2 за каждого врага, который совершил провоцированную атаку.

Продолжение цикла Приём варвара 16

Как и в мире дикой природы, смерть является началом новой жизни: смерть вашего врага является началом вашего следующего действия.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Во время своего хода вы опускаете хиты врага до 0

Эффект: Вы совершаете стандартное действие.

Силы природы на сцену 17 уровня

Горный захват Атака варвара 17

Вы совершаете мощный удар из-за спины, и силой, которую в него вложили, прибиваете врага к месту.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится обездвиженной и предоставляет вам боевое преимущество до конца вашего следующего хода.

Опустошительный выпад Атака варвара 17

Ваш мощный выпад разбивает защиту врага.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Триумф главы клана: Штраф к КД равен вашему модификатору Харизмы.

Плечевой удар Атака варвара 17

Вы толкаете врага плечом, повергая его на землю.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на 1 клетку. После этого вы совершаете шаг на 1 клетку и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первой цели
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. Совершая атаку в броске, вы получаете бонус к броску первичной атаки, равный вашему модификатору Телосложения.

Угрожающее бешенство Атака варвара 17

Ваша свирепая атака позволяет достать до врага и гарантирует, что он не сможет вас атаковать или убежать, не получив возмездия.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Каждый раз, когда до конца вашего следующего хода цель совершает шаг или бросок атаки по вам, вы можете совершить по ней провоцированную атаку.

Энергичный удар Атака варвара 17

Вы поражаете врага могучей атакой, которая защищает вас от чужих нападений.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы получаете временные хиты, равные ½ вашего уровня.

Сила яростной крови: Количество временных хитов, которое вы получаете, равно ½ вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Силы природы на день 19 уровня

Ярость гидры Атака варвара 19

Ваш ужасный удар сотрясает цель, и в вас вселяется дух гидры. Во время ярости ваше оружие мечется и атакует как многоглавая гидра.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость гидры. До окончания ярости, один раз за раунд, когда вы совершаете атаку, которая промахивается, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.

Ярость грозового дрейка Атака варвара 19

Вокруг вас кружатся молнии, поражающие ваших врагов. Во время ярости молнии повергают на землю всех врагов, которые вас атакуют.

На день ✦ Оружие, Первородный, Электричество, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон электричеством 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость грозового дрейка. До окончания ярости любой враг, который попадает по вам рукопашной атакой, получает урон электричеством 5 и сбивается с ног.

Ярость зимнего феникса Атака варвара 19

Когда в вас вселяется дух зимнего феникса, ваш удар поражает кусающим холодом. На время ярости в вас входит энергия, защищающая от смерти.

На день ✦ Исцеление, Оружие, Первородный, Холод, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон холодом 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость зимнего феникса. До окончания ярости вы получаете регенерацию 5 + ваш модификатор Телосложения. Кроме того, первый раз, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление.

Ярость призрачной гадюки Атака варвара 19

В вас вселяется дух призрачной гадюки, который вводит яд в вены вашего врага. Во время ярости дух разбивает защиту ближайших врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Яд, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость призрачной гадюки. До окончания ярости любой враг, который начинает свой ход рядом с вами, предоставляет вам и вашим союзникам боевое превосходство до конца своего следующего хода.

Силы природы-приёмы 22 уровня

Нетронутый Приём варвара 22

Сквозь вас проходит первородная энергия земли и воздуха, излечивающая от страшных следов сражения.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы совершаете по одному спасброску от каждого эффекта, который оканчиваются при спасении. Вы получаете бонус ко всем спасброскам, равный вашему модификатору Телосложения.

Первородная сила Приём варвара 22

Наполнившись первородной энергией, вы черпаете силу из атаки врага и укрепляете свою волю.

На день ✦ Первородный
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы получаете сопротивляемость всем видам урона, равную ½ вашего уровня + ваш модификатор Телосложения до конца своего следующего хода.

Первородный инстинкт Приём варвара 22

Вы закрываете глаза и атакуете, опираясь на свои инстинкты, а не чувства.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете слепое зрение 10 до окончания сцены.

Последняя линия обороны Приём варвара 22

Когда перед вами предстаёт смерть, вы всё равно бросаетесь в бой.

На день ✦ Первородный
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже, но вы не умерли

Эффект: Вы находитесь в состоянии «умирающий», но не теряете сознание. В конце своего следующего хода вы теряете сознание, если всё ещё продолжаете умирать.

Поддержание малым: Вы получаете урон 5 и не теряете сознание.

Силы природы на сцену 23 уровня

Дикая коса Атака варвара 23

Ваше оружие кружится в разрушительном вихре, глубоко вонзаясь во врагов, которые стоят рядом.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Искрящее метание Атака варвара 23

Духи ветра и грозы проносят ваше оружие через поле боя, чтобы поразить цель, а затем кружатся вокруг неё, замедляя передвижение.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5/10
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Особенность: Когда вы используете этот талант, вы можете совершить атаку рукопашным оружием, как если бы оно было тяжёлым метательным оружием. Если это магическое оружие, то оно возвращается к вам в руки после завершения атаки.

Крик берсерка Атака варвара 23

Поражая врага, вы издаёте яростный крик, который вонзается страх в сердца врагов словно кинжал.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и все враги, смежные с вами, получают штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Триумф главы клана: Штраф к броскам атаки равен вашему модификатору Харизмы.

Потрясающий удар Атака варвара 23

Быстрым, инстинктивным ударом, вы выбиваете из врага все чувства.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Тяжёлое падение Атака варвара 23

Мощным ударам из-за спины вы поднимаете врага в воздух.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног. Это вынужденное движение игнорирует мешающую местность, такую как ямы, на всём расстоянии между начальной и конечной клетками передвижения цели. Если вы толкаете цель через клетку, которую занимает другой враг, этот враг сбивается с ног.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки. При атаке в броске количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Силы.

Фатальный удар Атака варвара 23

Ваша могучая атака, словно приход зимы, прекращает всякий рост и исцеление.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первая цель: Одно существо
Первая атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода.

Сила яростной крови: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на день 25 уровня

Ярость жажды крови Атака варвара 25

Ваша свирепая атака изматывает врага. Во время ярости Первородный Зверь будоражит вашу кровь, создавая вокруг побоище, усиливающее ваши атаки.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость жажды крови. До окончания ярости, вы получаете бонус к броскам атаки, равный количеству раненых существ в пределах 3 клеток от вас.

Ярость каменной бури — Атака варвара 25

Как мощная гроза, которая сотрясает землю, ваша атака обрушивается на врага и повергает его наземь. Во время ярости ваш гнев, вложенный в удары, причиняет смертельные раны.

На день ✦ Звук, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 7[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость каменной бури. До окончания ярости вы можете совершать критические попадания при выпадении на кости атаки «18—20».

Ярость пепельного молота — Атака варвара 25

Вы вытягиваете силу леса в своё оружие и отталкиваете врага. Во время ярости вы впитываете жизненную силу благодаря мощной связи с землёй.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Вы впадаете в ярость пепельного молота. До окончания ярости, когда вы попадаете атакой, вы получаете временные хиты, равные 10 + ваш модификатор Харизмы. Если совершённая атака сама предоставляет вам временные хиты, добавьте свой модификатор Харизмы к количеству полученных временных хитов.

Ярость синего дракона — Атака варвара 25

Ваше оружие сверкает молниями, как рог синего дракона. На время ярости в вас вселяется дух синего дракона, и все ваши удары поражают врагов вспышками молний.

На день ✦ Оружие, Первородный, Электричество, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон электричеством 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость синего дракона. До окончания ярости, один раз за раунд, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, все враги, смежные с целью, получают урон электричеством 10.

Силы природы на сцену 27 уровня

Костолом — Атака варвара 27

Вы вонзаете оружие во врага, когда он пытается отойти от вас, вырывая его плоть и кости.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Немедленное прерывание **Рукопашное** оружие
Триггер: Враг покидает клетку, смежную с вами
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель получает урон 10, если она перемещается больше чем на 1 клетку во время передвижения, которое прервала эта атака.

Кровавый гнев — Атака варвара 27

Кровь ваших врагов наполняет вас ещё большей жаждой насилия.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Вы получаете бонус +2 к броску атаки, если цель находится в раненом состоянии.

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и вы получаете бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Сила яростной крови: Бонус к броскам атаки равен вашему модификатору Телосложения.

Пир мясника — Атака варвара 27

Не одна атака по вам не останется без ответа.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 6[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода вы можете свободным действием совершать стандартные рукопашные атаки по любому врагу, смежному с вами, который попадает или промахивается по вам.

Триумф главы клана: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта к броскам стандартных атак, равный вашему модификатору Харизмы.

Удар бешеного дракона — Атака варвара 27

Словно ужасный дракон, вы властвуете на поле боя, отталкивая слабых врагов, чтобы использовать всю свою силу против сильнейшего.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно или два существа
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы толкаете первичную цель на 1 клетку.

Эффект: Вы перемещаетесь со своей скоростью и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первичной цели
Вторичная атака: Сила + 1 против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Ураган клинков — Атака варвара 27

Вы становитесь стальной бурей, прорывающейся через ряды врагов и создающей ужасное побоище.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Совершите атаку ещё 3 раза по той же самой или любой другой цели.

Силы природы на день 29 уровня

Ярость зимнего призрака Атака варвара 29

Касание вашего оружия — это зимний холод смерти. Во время ярости вас наполняет дух зимы, который превращает вас в призрака, когда вы близки к смерти.

На день ✦ Оружие, Первородный, Холод, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон холодом 6[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон холодом 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость зимнего призрака. До окончания ярости, пока вы находитесь в раненом состоянии, вы также являетесь неосязаемым.

Ярость кровавого феникса Атака варвара 29

Когда в вас вселяется дух кровавого феникса, ваш могучий удар извергает пламя, поглощающее ближних врагов. Во время ярости с каждым ударом из вашего оружия извергается огонь, и в вас входит энергия, защищающая от смерти.

На день ✦ Исцеление, Огонь, Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон огнём 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость кровавого феникса. До окончания ярости ваши неограниченные атакующие таланты при попадании причиняют дополнительный урон огнём 1[Ор]. Кроме того, когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием использовать исцеление.

Ярость Мирового Змея Атака варвара 29

Когда в вас вселяется дух Мирового Змея, вы используете всю свою силу, чтобы вонзить оружие во врага. Во время ярости дух Змея удерживает врагов рядом с вами и усиливает ваши атаки по ним.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость Мирового Змея. До окончания ярости вы можете свободным действием совершать стандартные рукопашные атаки по смежным врагам, которые совершают шаг. Кроме того, в свой ход вы получаете бонус +5 к броскам урона по всем врагам, которые находились в начале вашего хода в смежных с вами клетках.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Ярость Первородного Зверя Атака варвара 29

В вас просыпается Первородный Зверь, и ваша атака топит врага в крови. Во время ярости вы чувствуете присутствие ваших врагов; и чем их больше, тем сильнее вы становитесь.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость Первородного Зверя. До окончания ярости, вы получаете бонус к броскам атаки, равный количеству врагов, которых вы можете видеть.

Дикий бегун

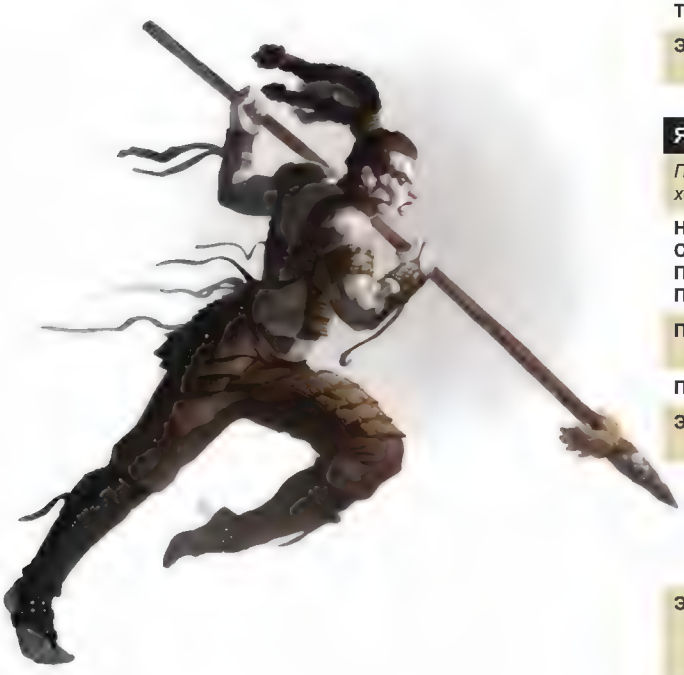
«Земля даёт крылья моим ногам, и позволяет парить моему духу».

Требования: Варвар, тренированный навык Природа

Дикая природа — это ваш дом, и ваша связь с первородными духами земли даёт вам скорость и свирепость. Вы проноситесь по лесу как олень, и бросаетесь в бой со скоростью и бешенством гепарда.

Таланты дикого бегуна подчеркивают подвижность, позволяют вам быстро шагать и передвигаться, вместе с тем поражая ваших врагов. Вы бросаетесь от одного врага к другому, избегая провоцированных атак, и наносите высокий урон, находясь в ярости.

Эльфы варвары часто выбирают этот путь, так как эти таланты дополняют их природную подвижность. Многие следопыты, имеющие связь с первородными силами и природой, берут черты мультикласса в варвара, чтобы вступить на этот путь.



Умения пути Дикого бегуна

Бешенство охотника (11 уровень): Если вы тратите единицу действия, чтобы совершить рукопашную атаку, то можете после атаки шагнуть на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Быстрота дикого бегуна (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к скорости, который превращается во время ярости в бонус +2.

Дикая устойчивость (16 уровень): Находясь в ярости, вы получаете бонус +2 к спасброскам.

Силы природы Дикого бегуна

Быстрый дикий удар — Атака Дикого бегуна 11

Как дикий хищник, вы выбираете удобную позицию после проведения атаки.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы совершаете шаг на 3 клетки.

Особенность: Если вы используете этот талант, находясь в ярости, бросьте к20. При результате 10 и выше этот талант не считается использованным.

Торопливое убийство — Приём Дикого бегуна 12

Когда один враг повержен, вы поворачиваетесь с молниеносной скоростью и готовитесь атаковать другую цель.

На сцену ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Триггер: Вы уменьшаете хиты врага до 0

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Ярость дикого бегуна — Атака Дикого бегуна 20

Проносясь стрелой среди врагов, вы прекращаете их движения хорошо поставленными ударами.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и первичная цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Силы, и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первичной цели
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вторичная цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона.

Эффект: Вы впадаете в ярость дикого бегуна. До окончания ярости, вы получаете бонус +2 к КД и Реакции, и игнорируете труднопроходимую местность. Кроме того, вы можете действием движения совершать шаг на 2 клетки.

ERIC BELISLE

Медвежий воин

«Меня ведут мощь медведя и сила. Облик медведя — моё лучшее оружие».

Требование: Варвар

Вы почитаете медведя, как символ мощи и воинской силы. Посредством древнего и долгого ритуала вы связали этот символ со своим сердцем, но не просто словом и тотемом. В бою вы становитесь медведем, изменяя свой облик и силу во внешность и мощь медведя.

Большинство медвежьих воинов стараются подражать медведям не только в бою. Вы ловите рыбу голыми руками, срываете ульи, чтобы полакомиться мёдом, и угрожающе рычите, защищая свою территорию. Как и многие варвары, вы чувствуете себя дома в дикой природе, и не любите долго находиться в окружении зданий.

Умения пути Медвежьего воина

Медвежья стойкость (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете также использовать исцеление.

Медвежья форма (11 уровень): Будучи медвежьим воином, вы получаете способность призывать первородную энергию зверя в свою физическую форму. Находясь в ярости, вы получаете медвежий облик. Ваша голова превращается в медвежью, ваше тело обрастает густым мехом, а на руках вырастают мощные когти. До окончания ярости, вы получаете бонус +1 к КД и можете использовать второе дыхание свободным действием.

Дикое отталкивание (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой, находясь в ярости, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Силы природы Медвежьего воина

Жестокий медведь — Атака Медвежьего воина 11

Вы вкладываете силу медведя в мощный удар, который повергает врага на землю. Как разъяренный медведь, вы становитесь над врагом, ожидая его следующих действий.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Эффект: Если вы стоите в соседней клетке, когда цель встаёт, вы можете немедленным ответом совершить по ней стандартную рукопашную атаку. Действует до окончания вашего следующего хода.

Зверская сила — Приём Медвежьего воина 12

Внутри вас пульсирует первородная мощь, которая позволяет вам избавляться от ран и побеждать в бою.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете временные хиты, равные вашему значению исцеления, и можете совершить по одному спасброску от каждого эффекта, который оканчивается при спасении.

Бешеный медведь — Атака Медвежьего воина 20

С могучим рыком, вы прорываетесь сквозь ряды врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Ярость
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Силы, и совершаете вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первичной цели
Вторичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете вторую цель на 1 клетку и сбиваете её с ног.

Эффект: Вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Силы. После этого вы впадаете в ярость медвежьего воина. До окончания ярости, вы получаете регенерацию 5, и когда вас тянут, толкают или сдвигают, вы можете уменьшить расстояние вынужденного движения на 1 клетку.

Устрашающий вождь

«Чтобы почувствовать победу, тебе не нужно ждать, когда тело твоего врага упадет бездыханным. Просто найди глаза, в которых застыл страх — глаза, которые не могут рассчитывать на победу».

Требования: Варвар

Многие варвары сочетают владение первородной силой с природной лидерской способностью и впечатляющей внешностью. Самый ужасные из них это устрашающие вожди, использующие эти силы, чтобы вселять ужас в сердца врагов.

Будучи устрашающим вождём, вы управляете ходом битвы с помощью воли и своей ужасающей внешности. Страх — это ваше оружие, которое заставляет врагов дрожать перед вами, и делает их легкой целью вашего меча или топора. Когда вы впадаете в ярость, вы источаете первородную силу, которая воодушевляет союзников и наполняет ужасом врагов.

Многие устрашающие вожди используют силу, чтобы собрать под своим знаменем орды диких воинов. Другие, включая вашего персонажа, ведут небольшую группу авантюристов в походы по подземельям и другим опасным местам. В любом случае, устрашающий вождь напоминает гибрид варвара и военачальника, дикого лидера варваров.

Умения пути Устрашающего вождя

Вдохновляющая свирепость (11 уровень): Пока вы находитесь в ярости, любой союзник в 5 клетках от вас, попавший рукопашной атакой, получает бонус +2 к броску урона.

Потрясающая ярость (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить рукопашную атаку, находясь в ярости, все враги, которые видят вас, получают штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Доминирующая внешность (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание, ваши союзники получают бонус +2 к броскам атаки по этой вашей цели до конца вашего следующего хода.

Силы природы Устрашающего вождя

Удар кричащего сокола Атака Устрашающего вождя 11

Ваша ужасающая атака ошеломляет врага, уменьшая его защиту.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Страх
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к КД до конца вашего следующего хода.

Особенность: Если вы используете этот талант, находясь в ярости, бросьте к20. При результате 10 и выше этот талант не считается использованным.

Устрашающая внешность Приём Устрашающего вождя 12

Враги дрожат перед вами, а страх ослабляет их атаки.

На день ✦ Первородный, Стойка
Малое действие **Персональный**

Эффект: До окончания стойки, вы получаете бонус +2 ко всем защитам.

Прилив битвы Атака Устрашающего вождя 20

Когда вы пронзаете врага своим оружием, ваши союзники обретают смелость.

На день ✦ Исцеление, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Союзник в 5 клетках от вас может использовать исцеление.

Яростный берсерк

«Осторожность? Благоразумие? Нет! Доблестная битва лицом к лицу с врагом, а потом торжество победы, стоя на его трупе».

Требования: Варвар

Опустошительная грозовая ярость в вашей душе дикая и неуступчивая. Вы рвётесь в хаос битвы, со своей бесконтрольной и безумной яростью. Для вас битва это не предлог, а самоцель. Трепет битвы ведёт вас вперёд, а раны только усиливают вашу ярость.

Поглощенный гневом, вы должны атаковать — расчётливые маневры и хитрые стратегии вам не нужны. Вы атакуете широкими ударами, которые прорубают ряды врагов, или оставляют одного врага в смертельной ловушке, в которой в живых останется только один из вас. Когда фурор битвы поглощает вас, вы забываете о боли и продолжаете сражаться; даже если все ваши союзники падут, вы остаётесь несокрушимым ураганом разрушений.

Умения пути Яростного берсерка

Тропа войны (11 уровень): Когда вы причиняете урон рукопашной атакой, находясь в ярости, атака причиняет дополнительный урон 2. Кроме того, когда вы начинаете свой ход смежный с одним или несколькими врагами, находясь в ярости и при этом способны действовать, вы должны совершить рукопашную или ближнюю атаку по одному из этих врагов в течение своего хода, или вы станете ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Яростная кровь (11 уровень): Если вы потратили единицу действия, чтобы совершить рукопашную атаку, но она не попала по цели, то вы причиняете половину урона от этой атаки. Эта выгода не применяется к атаке, которая причиняет урон при промахе.

Бесчувственная ярость (16 уровень): Вы получаете сопротивляемость 5 всем видам урона, когда ранены и находитесь в ярости.

Силы природы Яростного берсерка

Устойчивая ярость — Атака Яростного берсерка 11

В безумии ярости вы замахиваетесь оружием снова и снова.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Особенность: Если вы используете этот талант, находясь в ярости, бросьте к20. При результате 10 и выше этот талант не считается использованным.

Бессмертная ярость — Приём Яростного берсерка 12

Однажды ярость может предотвратить даже смерть.

На день ✦ Первородный
Немедленное прерывание **Персональный**
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже, но вы не погибли

Эффект: Пока вы не восстановите хиты, вы находитесь в умирающем состоянии, но не теряете из-за этого сознание. Если вы проваливаете спасбросок от смерти, то теряете сознание и этот эффект заканчивается.

Последнее противостояние — Атака Яростного берсерка 20

Ваша ярость выливается на врага, устраивая смертельную дуэль между вами.

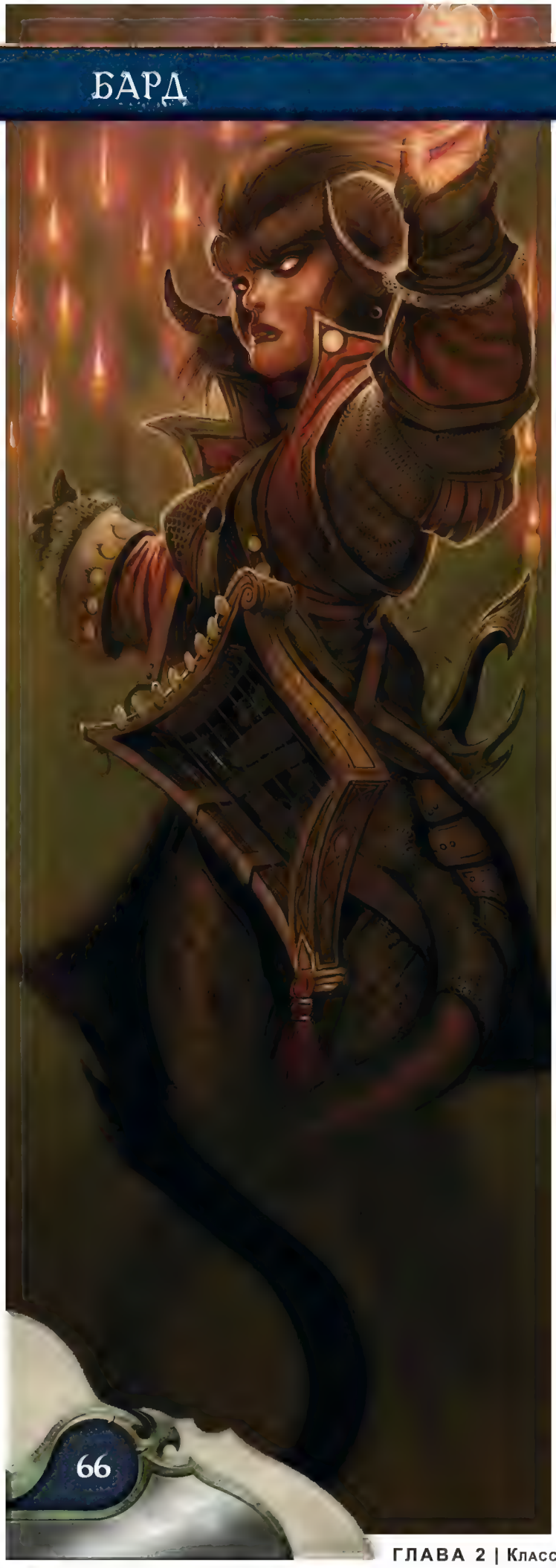
На день ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Эффект: Перед атакой, если цель была отмечена, это её состояние оканчивается. После этого она может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по вам.
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 7[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: После атаки вы можете позволить цели свободным действием совершить по вам стандартную рукопашную атаку. Если цель совершает эту атаку, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по ней. Вы можете повторять этот эффект, пока цель не решит прекратить атаки.

БАРД



«Здесь ноты — звон мечей,
Куплеты — звуки боя,
Рождают мою песню,
О подвигах героя».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Ваши заклинания вдохновляют и воодушевляют союзников. Кроме того, они включают элементы контроля, которые позволяют вам быть второстепенным контроллером.

Источник силы: Магический. Вы проводите магическую силу через слова и музыку, после долгого и тяжелого изучения мастерства, которое содержится в сагах и мудрости древних.

Ключевые характеристики: Харизма, Интеллект, Телосложение.

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, доспехи из шкур, кольчужные; легкий щит

Владение оружием: Простое рукопашное, длинный меч, скимитар, короткий меч, простое дальнобойное, воинское дальнобойное

Инструменты: Волшебные палочки

Бонус к защите: +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберите 4 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Запугивание (Хар), Знание Улиц (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр).

Классовые умения: *величественное слово*, Достоинство барда, Мультиклассовая универсальность, Песня отдыха, *слова дружбы*, Тренированность барда, Универсальность навыков

Барды — прежде всего артисты, и они используют магию, а не только песни, драму и поэзию. Они ясно чувствуют то, как другие люди понимают реальность, поэтому они предпочитают магию очарования и иллюзии. Саги о великих героях — это часть репертуара бардов, и большинство из них следует примеру этих легенд, получая в итоге полезные навыки во множестве областей. Артистические способности бардов, знание легенд и магическая сила, широко уважаема, особенно среди мировых лидеров и правителей.

Искусство и магия являются частью возвышенной красоты, и как бард, вы стремитесь их объединить. По своей природе, вы можете быть талантливым странником, который подсознательно использует магию очарования; учеником школы бардов, который изучил определённые системы магии и эпические поэмы; воином-скальдом, который соединяет свои навыки владения оружием с громоподобной музыкой; экстравагантным артистом, известным тем, что всегда

устраивает отличные шоу, даже для своих врагов; или упорным искателем, который пытается найти совершенную формулу, для соединения искусства и магии в новую, высшую силу.

Когда вы взмахиваете мечом, вы слышите в своём подсознании устойчивый ритм. Ваши глаза и уши улавливают все движения злодеев, которые вас окружают, и даже быстрый взгляд говорит вам всё, что нужно знать для победы. Вы свистите три отрывистые ноты, давая вашим союзникам знать, что грядет симфония новой битвы.

Классовые умения барда

Барды обладают следующими классовыми умениями.

Величественное слово

Магическая сила голоса барда может исцелять союзников. Вы получаете талант *величественное слово*.

Достоинство барда

В своих историях барды восхваляют многие качества. Они рассказывают о великих людях, обладавшими различными достоинствами, которые ставили их выше обычных людей. Доблесть бесстрашных героев и хитрость великих умов среди этих качеств, и бард может особенно подчеркнуть любое из них.

Выберите один из следующих вариантов. Этот выбор даст вам преимущества, описанные ниже, а также предоставит бонусы к определенным талантам барда.

Достоинство хитрости: Один раз за раунд, когда атака врага промахивается по союзнику, находящемуся в пределах количества клеток, равного 5 + ваш модификатор Интеллекта, вы можете сдвинуть союзника на 1 клетку свободным действием.

Достоинство доблести: Один раз за раунд, когда любой союзник в 5 квадратах от вас, опускает хиты врага до 0 или делает его раненым, вы можете свободным действием дать этому союзнику временные хиты. Количество временных хитов равно 1 + ваш модификатор Телосложения на 1 уровне, 3 + ваш модификатор Телосложения на 11 уровне, 5 + ваш модификатор Телосложения на 21 уровне.

Мультиклассовая универсальность

Вы можете выбирать определяющие класс мультиклассовые черты из более чем одного класса.

Песня отдыха

Если в течение привала вы играете на инструменте или поёте, то вы и все союзники, которые могут вас слышать, подвергаются эффекту вашей Песни отдыха. Когда затронутый персонаж тратит исцеления в конце отдыха, он восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Харизмы, с каждым исцелением. Персонаж может получать эффект только от одной Песни отдыха одновременно.

Слова дружбы

Барды используют магию, чтобы скрасить свои слова и обернуть простые доводы в неоспоримые аргументы. Вы получаете талант *слова дружбы*.

Тренированность барда

Вы получаете черту Ритуальный Заклинатель как бонусную черту, что позволяет вам использовать магические ритуалы. У вас есть своя книга ритуалов, содержащая 2 ритуала на ваш выбор, которыми вы уже овладели: один ритуал 1 уровня, с требованием «Бард» (смотрите главу 4 *Книги игрока 2*), и любой другой ритуал 1 уровня.

Кроме того, вы можете один раз в день исполнять один ритуал барда своего уровня или ниже, без затраты компонентов, хотя вы должны оплачивать все остальные затраты, такие как фокусировка, которую может требовать ритуал. На 11 уровне за день вы можете исполнять два ритуала барда своего уровня или ниже без траты компонентов; а на 21 уровне — три ритуала.

Универсальность навыков

Вы получаете бонус +1 к проверкам нетренированных навыков.

Инструменты

Чтобы направлять и контролировать свои заклинания, барды используют волшебные палочки. Когда вы владеете магической палочкой, вы можете добавить ее бонус зачарования к броскам атаки и броскам урона талантов барда и его талантов пути совершенства, которые имеют ключевое слово «инструмент». Если у вас нет волшебной палочки, вы всё равно можете использовать эти таланты.

Поющие клинки и подобные магические музыкальные инструменты (смотрите главу 3 *Книги игрока 2*), могут использоваться в качестве инструментов для талантов барда и его талантов пути совершенства. Барды дорожат такими магическими музыкальными инструментами не только из-за их силы, но и из-за великолепных мелодий, которые они издают в руках умелого музыканта.

Обзор барда

Особенности: Ваши таланты объединяют дальнобойные, рукопашные и ближние атаки, предоставляя вам множество вариантов для выбора ведения боя: с фронта или с тыла. Ваши атаки могут предоставлять бонусы и дополнительное передвижение вам и вашим союзникам, или могут очаровать и обмануть ваших врагов.

Религия: Многие барды почитают Кореллона, который покровительствует и художникам и тем, кто использует магию. Хитрые барды также почитают Авандру и Сеанин, которым приписывают вдохновение коварства и хитрости в героев древности. Доблестные барды, скорее всего, будут поклоняться Бахамуту и Корду, или Морадину. Злые барды часто поклоняются Лолт, Тиамат или Зехиру.

Расы: Полуэльфы, как иногда говорят, являются лучшими бардами, частично из-за их значений характеристик, которые идеально подходят для Доблестного барда, частично потому, что их расовая особенность Дилетант служит отличным дополнением для Мультиклассовой универсальности бардов. Гномы и тифлинги отлично подходят для Хитрых бардов.

Создание барда

Вы выбираете значение характеристик, классовые умения и рекомендованные таланты одной из двух линий развития барда: Доблестный бард и Хитрый бард. Все барды в своих атаках используют Харизму. Интеллект увеличивает эффективность обманных атак, а Телосложение улучшает таланты, которые воодушевляют союзников.

Доблестный бард

На ваш взгляд, самые достойные подражания герои древности это те храбрецы, которые шли к победе, несмотря на любые трудности и преграды. Ваша собственная стойкость и личная сила вселяют подобную доблесть в ваших союзников. Вашим самым высоким параметром должна быть Харизма, так как вы используете ее в своих атакующих талантах. Затем идет Телосложение, которое усиливает ваши вдохновляющие способности, а Интеллект должен быть вашей третьей характеристикой. Выбирайте таланты, которые помогут проявить вашу доблесть и выносливость, когда наступит беда. Большинство доблестных бардов фокусируются на рукопашных и ближних атаках, и, сражаясь с мечом в гуще событий, вдохновляют союзников своим примером.

Рекомендуемое классовое умение: Достоинство доблести

Рекомендуемая черта: Сила Доблести

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Запугивание, Магия, Переговоры

Рекомендуемые неограниченные таланты: *направляющий удар, удар песни войны*

Рекомендуемый талант на сцену: *крик триумфа*

Рекомендуемый талант на день: *песня убийцы*

Хитрый бард

Герои прошлого, которых вы ставите в пример, преодолевали неприятности и избегали опасности, используя свое остроумие, обманывая противников, и придумывая хитрые уловки. Вы стремитесь подражать этим героям, соединяя свою привлекательную личность с острым интеллектом. Вы используете Харизму для своих атакующих талантов, так что сделайте ее вашей самой высокой характеристикой. За ней идет Интеллект, который должен усиливать эффективность ваших обманных талантов. Телосложение должно быть вашей третьей высокой характеристикой. Ищите таланты, которые будут способствовать проявлению вашей хитрости. Самые хитрые барды фокусируются на дальнобойных атакующих талантах, используя волшебные палочки с безопасного расстояния, чтобы управлять ходом сражения.

Рекомендуемое классовое умение: Достоинство хитрости.

Рекомендуемая черта: Преимущество Хитрости

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Запугивание, Знание Улиц, Магия, Обман

Рекомендуемые неограниченные таланты: *неверная отметка, злая насмешка.*

Рекомендуемый талант на сцену: *ошибка*

Рекомендуемый талант на день: *энергичный крик*

Таланты барда

Ваши таланты называются заклинаниями, и вы создаете их, грациозно соединяя искусство, магию и мастерство владения оружием.

Классовые умения

У каждого барда есть таланты *величественное слово* и *слова дружбы*.

Величественное слово — **Умение барда**

Вы произносите слово, несущее необыкновенное вдохновение, которое восстанавливает жизненные силы ваших союзников и делает их раны менее серьезными.

На сцену (особенность) ✦ Исцеление, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5 (10 на 11 уровне, 15 на 21 уровне)
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление и восстановить дополнительные хиты, равные вашему модификатору Харизмы. Вы также можете сдвинуть цель на 1 клетку.

Уровень 6: 1к6 + модификатор Харизмы дополнительных хитов.
Уровень 11: 2к6 + модификатор Харизмы дополнительных хитов.
Уровень 16: 3к6 + модификатор Харизмы дополнительных хитов.
Уровень 21: 4к6 + модификатор Харизмы дополнительных хитов.
Уровень 26: 5к6 + модификатор Харизмы дополнительных хитов.

Особенность: Вы можете использовать этот талант дважды за сцену, но только один раз за раунд. На 16 уровне вы можете использовать этот талант трижды за сцену, но только один раз за раунд.

Слова дружбы — **Умение барда**

Вы наполняете свои слова магической силой, превращая даже простую речь в красноречивое выступление.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус +5 к следующей проверке Переговоров, которую вы проведете до конца своего следующего хода.

Неограниченные заклинания 1 уровня

Злая насмешка — **Атака барда 1**

Вы выкрикиваете против врага грязное оскорбление, наполненное магией, и повергаете его в слепую ярость.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы.

Направляющий удар — **Атака барда 1**

Удар вашего оружия направляет ваших союзников, показывая им, где сфокусировать свои атаки.

Неограниченный ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к одной защите на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Неверная отметка — **Атака барда 1**

Вы скрываете свою магическую атаку, заставляя врага думать, что она придет от одного из ваших союзников.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Харизмы и цель отмечена союзником, находящимся не далее 5 клеток от вас до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Харизмы.

Удар песни войны — **Атака барда 1**

Вы поете песню войны и победы, призывая союзников усилить атаку.

Неограниченный ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы урона, и любой союзник, который попадает по цели до конца вашего следующего хода, получает временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Заклинания на сцену 1 уровня

Вдохновляющий припев — **Атака барда 1**

Ваше оружие гудит магической песней, которая помогает направить ближайших союзников к победе.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и каждый союзник в 5 клетках от вас получает бонус таланта +1 к броску атаки до конца вашего следующего хода.

Крик триумфа — **Атака барда 1**

Вы издаете могучий боевой возглас, отбрасывающий ваших врагов и продвигающий союзников.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Вы сдвигаете каждого союзника в зоне действия на 1 клетку.

Достоинство доблести: Количество клеток, на которое вы толкаете цель и сдвигаете союзников, равно вашему модификатору Телосложения.

Настоящие друзья — **Атака барда 1**

Вы поете мелодию фальшивой дружбы, оставляя врага в мечтах.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Выберите себя или союзника. Цель не атакует этого персонажа до конца вашего следующего хода, или пока вы или ваш союзник не атакуют цель.

Ошибка — **Атака барда 1**

Вы затуманиваете разум врага, заставляя его промахиваться по вашим союзникам.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Харизмы и вы сдвигаете цель на 2 клетки. В течение сдвига вы или один из ваших союзников может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по цели с бонусом таланта +2 к броску атаки.

Достоинство хитрости: Бонус к броску атаки равен 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 1 уровня

Стих триумфа — **Атака барда 1**

Когда вы воспеваете победу, ваш голос усиливается. Ваши вдохновляющие слова несут союзников вперед для атаки.

На день ✦ Магический, Оружие, Очарование
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены вы и любой ваш союзник в 5 клетках от вас получаете бонус таланта +1 к броскам урона и спасброскам. Кроме того, когда вы или любой ваш союзник повергаете врага до 0 хитов атакой, вы и любой союзник в 5 клетках от этого врага можете совершить шаг на 1 клетку свободным действием.

Песня убийцы — **Атака барда 1**

Вы напеваете мелодию войны, которая уменьшает защиты ваших врагов с каждым вашим ударом.

На день ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и цель предоставляет вам и вашим союзникам боевое превосходство (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, когда вы попадаете по врагу, он начинает предоставлять боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Энергичный крик — **Атака барда 1**

Ваш крик гнева бьёт врага по сознанию, и каждый раз, когда ваши союзники попадают по нему, они получают силу из его слабости.

На день ✦ Инструмент, Исцеление, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца сцены, когда союзники попадают по цели, они восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Эхо стража — **Атака барда 1**

Вы повторяете стих из саги о великом воине, запутывая ваших врагов так, что один из ваших союзников может легко защитить остальных.

На день ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и до конца вашего следующего хода цель становится отмеченной вашим союзником, находящимся в 5 клетках от вас.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, один раз в каждый свой ход, выберите союзника в 5 квадратах от себя, когда вы попадаете по врагу. До конца вашего следующего хода этот враг отмечен этим союзником.

Заклинания-приёмы 2 уровня

Мелодия охотника — **Прием барда 2**

Вы создаете такой поток звуков, который создает вокруг существа зону тишины.

На день ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает бонус таланта +5 к проверкам Скрытности и не получает штрафа к проверкам Скрытности за прохождение более чем 2 клетки или бег.

Поддержание малым: Эффект остается если цель находится в пределах дальности таланта.

Внушить знания — **Прием барда 2**

С помощью магии вы проводите умения древних экспертов для помощи в подручной работе.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Выберите навык. До конца сцены все цели получают бонус таланта +2 к своей следующей проверке этого навыка.

Песня защиты — **Прием барда 2**

Вы наигрываете несколько нот из боевого гимна, и ваша магия поддерживает способность ваших союзников отражать атаки.

На день ✦ Зона, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Вспышка создает зону поддерживающей песни, которая остается до конца вашего следующего хода. Когда вы двигаетесь, зона двигается с вами, и ее центром являетесь вы. Внутри этой зоны все ваши союзники получают бонус +1 к КД.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Песня отваги — **Прием барда 2**

Ваша магия создает крик воодушевления, как будто целая армия поддерживает ваших союзников.

На день ✦ Зона, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Вспышка создает зону воодушевляющих криков, которая остается до конца вашего следующего хода. Когда вы двигаетесь, зона двигается с вами, и ее центром являетесь вы. Внутри этой зоны все ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Заклинания на сцену 3 уровня

Побуждающая сила — **Атака барда 3**

Стрела силы толкает врага к одному из ваших союзников.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к10 + модификатор Харизмы и вы сдвигаете цель на 5 клеток в пространство, смежное с одним из ваших союзников.

Призыв к броску — **Атака барда 3**

Вы исполняете песню о бесстрашных рыцарях и их могучих скакунах, побуждая союзников броситься в драку.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и все союзники в 5 клетках от вас получают бонус +2 к броскам атаки, если атакуют в броске до конца вашего следующего хода.

Достоинство доблести: Бонус к броску атаки равен 1 + ваш модификатор Телосложения.

Резкое напряжение — **Атака барда 3**

Вы издаете одновременно две ноты, играя песню, которая вредит врагам и помогает союзникам.

На сцену ✦ Магический, Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к броскам атаки, до конца вашего следующего хода. Кроме того, один союзник в 5 клетках от вас может совершить спасбросок.

Хитрая свирепость — **Атака барда 3**

Отметка вашего оружия на коже цели дает силу вашим союзникам для атаки этого же врага.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы и все союзники в 5 клетках от вас получают бонус +2 к броскам урона по цели до конца вашего следующего хода.

Достоинство хитрости: Бонус к броску урона равен 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 5 уровня

Мелодия льда и ветра — Атака барда 5

Вы играете диссонирующую мелодию, сковывая врагов льдом и подгоняя союзников ветром.

На день ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон холодом 2к6 + модификатор Харизмы и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы сдвигаете всех союзников в зоне действия на 3 клетки.

Песня раздора — Атака барда 5

Вы сажаете семя раздора в одном из ваших врагов, заставляя его нападать на своих союзников.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой до конца вашего следующего хода.

Эффект: Цель совершает свободным действием стандартную атаку по врагу на ваш выбор.

Сатира храбрости — Атака барда 5

Ваш стих высмеивает храбрость ваших врагов, заставляя их стать такими же трусливыми, как вы и сказали.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы и цель страдает от *сатиры храбрости* (спасение оканчивает). Пока цель страдает от *сатиры храбрости*, если она заканчивает свой ход ближе к вам, чем в момент начала своего хода, то она получает урон психической энергией 1к6 + модификатор Харизмы и становится изумлённой до конца своего следующего хода.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы толкаете цель на 3 клетки.

Слово мистической опеки — Атака барда 5

Слово силы штурмует разум вашего врага, устанавливая опеку, которая в будущем может ему навредить, если он подойдет ближе к союзнику, которого вы назовете.

На день ✦ Магический, Оружие, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон психической энергией 3[Ор] + модификатор Харизмы. Выберите союзника в 5 клетках от вас. Если цель в течение своего хода подойдет к этому союзнику ближе, она получает урон психической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (спасение оканчивает).

Эффект: Половина урона.

Заклинания-приёмы 6 уровня

Аллегро — Прием барда 6

Вы выбиваете быстрый ритм, который наполняет вас и ваших друзей магической скоростью.

На день ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете все цели на 2 клетки

Исцеление ловкача — Прием барда 6

Ваша магия оборачивает ошибки врагов в возможность для ваших союзников залечить раны.

На день ✦ Исцеление, Магический
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Атака промахивается по союзнику, находящемуся в 10 клетках от вас
Цель: Все союзники во вспышке, по которым промахнулась атака

Эффект: Каждая цель восстанавливает хиты, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Интеллекта.

Ода жертвоприношения — Прием барда 6

Как и многие герои, которые доказали свое достоинство, неся на себе чужую ношу, вы забираете негативные эффекты со своего союзника.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Вы переносите один эффект цели, который оканчивается по спасброску, себе или другому союзнику в зоне действия. Новый субъект эффекта получает бонус таланта к спасброскам от этого эффекта, равный вашему модификатору Телосложения.

Песня завоеваний — Прием барда 6

Ваша магическая песня поддерживает союзников, и теперь они атакуют врагов с обновленной силой

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода любой союзник в 5 клетках от вас, который попадает по врагу, получает временные хиты, равные 3 + ваш модификатор Телосложения.

Заклинания на сцену 7 уровня

Отвлекающий крик — Атака барда 7

Ваш крик привлекает внимание врага, так что ваши союзники могут его окружить и атаковать при удобной возможности.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -5 к броскам провоцированных атак до конца вашего следующего хода.

Достоинство хитрости: Штраф к броскам провоцированных атак равен 4 + ваш модификатор Интеллекта.

Отклонить внимание — **Атака барда 7**

Вы фокусируете ярость врага в другом направлении, делая себя или своего союзника невидимым в этот момент.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Харизмы и вы или союзник в 10 клетках от вас становитесь невидимым для цели до конца вашего следующего хода.

Неудача — **Атака барда 7**

Ваше влияние, которое оказывает ваша ода о судьбе, уменьшает удачу врага.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон некротической энергией 1к8 + модификатор Харизмы. В следующий раз, если цель совершает бросок атаки до конца вашего следующего хода, вы бросаете к20 и можете заменить результат броска цели своим. Кроме того, вы выбираете союзника в 5 клетках от себя. В следующий раз, если он совершает бросок атаки до конца вашего следующего хода, вы бросаете к20 и можете заменить результат его броска своим.

Удар клешни скорпиона — **Атака барда 7**

Ваши действия позволяют одному из союзников окружить врага.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и вы сдвигаете союзника, смежного с целью, в другую смежную клетку.

Достоинство доблести: До конца вашего следующего хода союзник также получает бонус к КД, равный вашему модификатору Телосложения.

Заклинания на день 9 уровня

Гимн отважного спасени — **Атака барда 9**

Ваша атака отражает магическую песню, которая позволяет союзникам телепортироваться на вашу сторону.

На день ✦ Магический, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы.

Эффект: Выберите союзника в 5 клетках от себя. До конца сцены этот союзник может телепортироваться в пространство, смежное с вами, действием движения.

Громовой клинок — **Атака барда 9**

Ваше оружие гудит громом, поражает ваших врагов и позволяет вам передвинуть их в место, где ваши союзники могут легко до них достать.

На день ✦ Звук, Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон звуком 3[Ор] + модификатор Харизмы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Эффект: До конца сцены, когда вы попадаете по цели неограниченным атакующим талантом, вы сдвигаете ее на 2 клетки в пространство, которое должно быть смежным хотя бы с одним из ваших союзников.

Мощный канал — **Атака барда 9**

Сильная боль сопровождает установление связи между вашим врагом и одним из ваших союзников. Ваш союзник может видеть из глаз врага и проводить свои таланты через его тело.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Харизмы и цель страдает от *мощного канала* (спасение оканчивает). Выберите союзника в 10 клетках от себя. Пока цель страдает от этого *мощного канала*, этот союзник может проводить атаки инструментом в течение своего хода, как если бы он занимал пространство врага.

Промах: Половина урона. До конца вашего следующего хода союзник в 10 клетках от вас может совершать атаки инструментом в течение своего хода, как если бы он занимал пространство врага.

Страшный хохот — **Атака барда 9**

Ужасный хохот повергает вашего врага в судороги.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы, цель теряет возможность совершать провоцированные действия и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Последствие: Цель не может совершать провоцированные действия (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и цель не может совершать провоцированные действия до конца вашего следующего хода.

Заклинания-приёмы 10 уровня

Вуаль — **Прием барда 10**

Вы скрываете присутствие своей группы, создавая иллюзорную маскировку.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы изменяете слуховые, чувствительные и визуальные качества тела и снаряжения цели. Каждая цель принимает внешность любого гуманоида того же размера, даже внешность определённых личностей, которых вы видели. Иллюзия остается 1 час, но вы можете закончить ее малым действием. Существо может распознать форму цели как иллюзию, пройдя успешную проверку Проницательности, против проверки Обмана цели с бонусом +5.

Иллюзорное стирание — Прием барда 10

Ваша магическая песня заставляет внезапно исчезнуть союзника, давая ему шанс незаметно подкрасться к врагу.

На сцену ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: Цель становится невидимой до конца вашего следующего хода и вы сдвигаете ее на 2 клетки.

Песня восстановления — Прием барда 10

Вы усиливаете чувство упорства в своих союзниках, используя воодушевляющую песню.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода все союзники в 5 клетках от вас получают бонус +2 к спасброскам.

Слово жизни — Прием барда 10

Вам достаточно одного слова, чтобы вырвать союзника их объятий смерти, и при этом поразить врага, который нанес смертельный удар.

На день ✦ Исцеление, Магический
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 20
Триггер: Атака врага повергла хиты союзника, находящегося в 20 клетках от вас, до 0 или ниже.
Цель: Атакованный союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление. Кроме того, атаковавший враг получает штраф -5 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Заклинания на сцену 13 уровня

Безрассудный бой — Атака барда 13

Ваша атака вселяет в ваших врагов безрассудство и глупость, заставляя их действовать без нужной осторожности.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода, любая атака проведенная целью, провоцирует атаки.

Достоинство хитрости: До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Гармония двух — Атака барда 13

Когда вы поражаете врага, ближайший союзник атакует его вместе с вами.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы. Один союзник в 2 клетках от вас может свободным действием совершить стандартную атаку против цели.

Песня шторма — Атака барда 13

Звучным громом вы призываете молнию, которая поражает врагов и пропитывает атаки союзников своей силой.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Если эта атака попала хотя бы один раз, то все союзники в волне до конца вашего следующего хода при попадании причиняют дополнительный урон электричеством 1к6.

Удар землетрясения — Атака барда 13

Ритм вашей атаки вызывает подземные толчки под вашими врагами.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и вы сбиваете цель с ног. До конца вашего следующего хода каждый союзник в 10 клетках от вас может сбить с ног существо, по которому попадет атакой.

Достоинство доблести: До конца вашего следующего хода союзники получают бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Заклинания на день 15 уровня

Зловещий гром — Атака барда 15

Эхо вашего удара разносится по полю боя, направляя атаки союзников и принося врагам быструю смерть.

На день ✦ Звук, Зона, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вспышка создает зону резонирующего грома, которая остается до конца сцены. Находясь в этой зоне, все союзники получают бонус +2 к броскам атаки.

Изумляющий хор — Атака барда 15

Сотни голосов насмехаются и угрожают вашим врагам, со всех сторон.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Харизмы. Как первое действие в начале каждого хода цели, она свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по существу на ваш выбор (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Как первое действие в начале следующего хода цели, она свободным действием совершает стандартную рукопашную атаку по существу на ваш выбор,

Танец быстрой стали — **Атака барда 15**

Вы наносите мощный удар, который ошеломляет врага, и переводит его внимание на ближайшего союзника. Эхо этого удара ускоряет ваших союзников, позволяя им реагировать на движения врагов.

На день ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы и до конца вашего следующего хода цель становится отмеченной вашим союзником, находящимся в 10 клетках от вас.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены, когда враг, смежный с любым из ваших союзников, совершает шаг, этот союзник может совершить шаг на 1 клетку провоцированным действием.

Танец резкого ветра — **Атака барда 15**

Ваша атака затрудняет атаки врага. Её эхо несет вас и ваших союзников в боевом танце, позволяя увернуться от неуклюжих атак.

На день ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены, когда атака врага промахивается по вам или по вашему союзнику, находящемуся в 5 клетках от вас, цель атаки может совершить шаг на 1 клетку свободным действием.

Заклинания-приёмы 16 уровня

Зона мерцания — **Прием барда 16**

Вы искажаете границы между мирами, заставляя их исчезать и смешиваться.

На день ✦ Зона, Магический, Телепортация
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создает зону планарной нестабильности, которая остается до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, вы и все ваши союзники получаете бонус +2 к КД и Реакции и можете телепортироваться на 2 клетки действием движения.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Песня великого снегопада — **Прием барда 16**

Ваша песня вызывает белые хлопья снега, падающие сверху, они исцеляют ваших союзников и затягивают ваших врагов, когда они перемещаются в этой области.

На день ✦ Зона, Исцеление, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы. Вспышка создает зону труднопроходимой местности для врагов, которая остается до конца вашего следующего хода. Труднопроходимая местность влияет и на летающих существ.

Поддержание малым: Зона сохраняется и все цели в зоне восстанавливают хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Хор восстановления — **Прием барда 16**

Вы напеваете тихую песню мира и здоровья, укрепляя ваших союзников против болезней, от которых они страдают.

На день ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создает зону восстановления, которая остается до конца вашего следующего хода. Когда вы идете, зона двигается вместе с вами, и центром ее являетесь вы. Любой союзник, который начинает свой ход в зоне, может совершить спасбросок.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Элегия непобежденных — **Прием барда 16**

Эта древняя погребальная песня возвращает вашего союзника с края смерти.

На день ✦ Исцеление, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один умирающий союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала 2 исцеления. После этого цель может встать свободным действием.

Заклинания на сцену 17 уровня

Крик уклонения — **Атака барда 17**

Ваш крик поражает врага магическим громом и побуждает вас и ваших союзников к действию.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Харизмы и вы, а также все союзники в 10 клетках от вас можете совершить шаг на 2 клетки свободным действием.

Достоинство хитрости: Количество клеток, на которое вы и ваши союзники можете совершить шаг, равно 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Маска угрозы — **Атака барда 17**

Вы искажаете восприятие врага так, что он принимает ваших союзников за ужасных монстров. Только один союзник сохраняет обычную внешность.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Харизмы. Выберите союзника в 5 клетках от себя. До конца вашего следующего хода цель получает штраф -5 ко всем броскам атаки, которые не включают этого союзника в качестве цели.

Песня призыва — **Атака барда 17**

Когда вы поражаете врага своим оружием, вы призываете союзника помочь вам своей атакой.

На сцену ✦ Магический, Оружие, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и вы телепортируете союзника, находящегося в 10 клетках от вас, в пространство, смежное с вами.

Достоинство доблести: До конца вашего следующего хода этот союзник также получает бонус к броску атаки по цели, равный вашему модификатору Телосложения.

Слово уязвимости — **Атака барда 17**

Когда вы поражаете врага, вы произносите слово силы, и он становится уязвимым к атакам ваших союзников.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы. До конца вашего следующего хода каждый союзник, который попадает по цели и имеет над ней боевое превосходство, наносит дополнительный урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Заклинания на день 19 уровня

Захватывающий танец — **Атака барда 19**

Слепящая вспышка света окружает ваших врагов, а вы и ваши союзники можете занять более выгодные позиции.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы и все союзники в 10 клетках от вас могут совершить шаг на 5 клеток свободным действием.

Нарастающий темп — **Атака барда 19**

Ваш союзник атакует с невероятной скоростью, и выглядит как движущееся размытое пятно.

На день ✦ Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один союзник

Эффект: Цель совершает 4 стандартные атаки свободным действием. По одной и той же цели может быть совершено не более двух атак.

Непреодолимый танец — **Атака барда 19**

Зловещие звуки флейты наполняют область вокруг, заставляя существ танцевать в безумном танце, и качаться по вашим командам.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы и цель предоставляет вам и вашим союзникам боевое превосходство (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы сдвигаете каждую цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы.

Сатира героизма — **Атака барда 19**

Ваш стих высмеивает атаки врагов и заставляет их соответствовать тому, что вы о них сказали.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к6 + модификатор Харизмы психического урона и цель страдает от вашей *сатиры героизма* (спасение оканчивает). Когда цель, страдающая от этой *сатиры*, совершает бросок атаки, она делает два броска и использует меньший результат. Кроме того, любое существо, которое атакует цель, должно сделать два броска атаки и использовать высший результат.

Промах: Половина урона. До конца вашего следующего хода цель совершает два броска атаки и использует меньший результат, а любое существо, которое атакует цель, должно сделать два броска атаки и использовать высший результат.

Заклинания-приёмы 22 уровня

Зеркальное окружение — **Прием барда 22**

Вы поете песню иллюзии, заставляя раздваиваться всех ваших союзников. Дубликаты пытаются перехватывать атаки врага и исчезают, если преуспевают в этом.

На день ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 20
Цель: Все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель получает два своих иллюзорных двойника, которые остаются до конца сцены. Пока двойники не исчезли, они занимают пространство цели и двигаются вместе с ней. Кроме того, цель получает бонус таланта +4 к КД. Когда атака против КД цели промахивается, один из двойников цели исчезает, и бонус таланта к КД уменьшается на 2.

Невидимая группа — **Прием барда 22**

Вы шепчете слово, и ваши союзники исчезают из виду.

На сцену ✦ Иллюзия, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели становятся невидимыми до конца вашего следующего хода.

Незаписанная элегия **Прием барда 22**

Ваше быстрое слово отбрасывает смерть, пока она не успела схватить вашего союзника.

На день ✦ Исцеление, Магический
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5
Триггер: Союзник в 5 клетках от вас умирает
Цель: Умирающий союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы использовала исцеление. Кроме того, цель может встать и совершить шаг на 2 клетки свободным действием.

Песня перемещения **Прием барда 22**

Ваша песня усиливается и искажает планарные границы, позволяя вашим союзникам проходить сквозь пространство.

На день ✦ Зона, Магический, Телепортация
Малое действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаете зону музыки, которая остается до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и любые ваши союзники могут телепортироваться в любую клетку в пределах 10 клеток от вас действием движения.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Заклинания на сцену 23 уровня

Горе и счастье **Атака барда 23**

Ваша атака приносит гибель врагам и славу союзникам.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Харизмы и один союзник, смежный с целью, совершает спасбросок с бонусом таланта +5.

Достоинство доблести: Союзник получает бонус к своему следующему броску атаки против этой цели, равный вашему модификатору Телосложения.

Отражение во времени **Атака барда 23**

Когда магическая сила атакует вашего врага, она разрывает ткань времени. В этот момент ваши союзники могут ходить и атаковать, а затем они возвращаются в то место, где они стояли.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к8 + модификатор Харизмы. Каждый союзник в 10 клетках от вас, как последнее действие в свой следующий ход, может телепортироваться свободным действием в клетку, в которой он начинал свой ход.

Достоинство хитрости: До начала вашего следующего хода, любой союзник, который телепортируется используя этот талант, получает бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Интеллекта.

Песня освобождения **Атака барда 23**

Вспышка магической музыки исходит из вашего оружия и омывает ваших союзников, освобождая их от уз, которые связывали их движения.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Харизмы и на всех союзниках, находящихся в пределах 5 клеток от вас, оканчиваются состояния обездвиживания, держания и замедления, если эти состояния оканчиваются при спасении.

Ритм дезориентации **Атака барда 23**

Громкие звуки окружают ваших врагов, заставляя их терять равновесие и создавая возможность для атаки ваших союзников.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Харизмы и вы сбиваете цель с ног. Кроме того, ваши союзники, смежные с целью, могут свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку по ней.

Заклинания на день 25 уровня

Бешеный ритм **Атака барда 25**

Дикий ритм вашего пения повергает врагов в бесчувственную ярость, которая выплескивается друг против друга.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Вы сдвигаете цель на 5 клеток. Цель совершает свободным действием стандартную атаку по любому существу на ваш выбор. После этого цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Искажение зрения **Атака барда 25**

Вспышка слепящего света искажает зрение ваших врагов.

На день ✦ Излучение, Иллюзия, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы. Зрение цели искажается (спасение оканчивает). Пока зрение цели искажено, вы невидимы для цели, и когда ваш союзник попадет по ней, он тоже станет невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Промах: Половина урона и вы невидимы для цели до конца своего следующего хода.

Песня противостояния **Атака барда 25**

Ваша песня проникает в разум врага, ослабляя его атаки по всем, кроме одного из ваших союзников. В то же время она подбадривает этого союзника, так что он может намного эффективнее сражаться с этим врагом.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Выберите союзника в 10 клетках от себя. Цель наносит половину урона всем вашим союзникам кроме того, которого вы выбрали (спасение оканчивает). Кроме того, до конца сцены, этот союзник наносит при попадании по цели 1к10 дополнительного урона.

Подавление неудачей **Атака барда 25**

Ваша песня насмешки завладевает волей врага и ломает его веру, делая его неподвижным и неопасным.

На день ✦ Магический, Оружие, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон психической энергией 2[Ор] + модификатор Харизмы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает) и ослабленной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной и ослабленной до конца вашего следующего хода.

Заклинания на сцену 27 уровня

Волна доблести **Атака барда 27**

Вдохновленные и поддерживаемые примером вашего жестокого удара, ваши союзники бросаются в атаку.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Харизмы и все союзники в 10 клетках от вас могут совершить шаг на 2 клетки и совершить свободным действием стандартную рукопашную атаку.

Достоинство доблести: Союзники получают бонус к броску атаки и урона, равный 1 + ваш модификатор Телосложения.

Калейдоскоп вспышек **Атака барда 27**

Вы создаете призматические цветные лучи, которые ослепляют врагов и позволяют вашим союзникам бежать.

На сцену ✦ Излучение, Инструмент Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: Все союзники во вспышке могут свободным действием совершить шаг на 2 клетки.

Узы проклятья **Атака барда 27**

Вы произносите ужасное проклятие против своего врага, связывая его судьбу с безопасностью вашего союзника. Если ваш друг будет испытывать боль, то же самое будет испытывать и враг.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Харизмы. Выберите союзника в 10 клетках от себя. До конца вашего следующего хода цель получает урон психической энергией 10, когда этот союзник получает урон.

Достоинство хитрости: Когда этот союзник получает урон, цель получает психический урон, равный 10 + ваш модификатор Интеллекта.

Заклинания на день 29 уровня

Маяк героя **Атака барда 29**

Ваше оружие горит ярким светом, который обжигает врага пламенем излучения. Свет этого огня остается, исцеляя ваших союзников и поджигая врагов.

На день ✦ Зона, Излучение, Исцеление, Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон излучением 4[Ор] + модификатор Харизмы.

Эффект: Атака создает зону яркого света во вспышке 2 с центром на цели. Зона остается до конца сцены. Когда цель двигается, зона двигается с ней, и ее центр находится в цели. Любой союзник, который начинает свой ход в зоне, восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Харизмы. Любой враг, который начинает свой ход в зоне, получает урон излучением 10.

Сатира лидерства **Атака барда 29**

Ваш стих высмеивает руководство врага, который начинает действовать так, как вы только что сказали. Любой враг, находящийся рядом с целью, становится более уязвимой целью для атаки.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 5к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Цель и все враги в 3 клетках от нее получают штраф -2 ко всем защитам и уязвимость 5 всем видам урона (спасение оканчивает и то и другое).

Связь заклинаний **Атака барда 29**

Ваше непревзойденное очарование, вместе с хитрой магией убеждают врага подчиниться вам.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Урон 2к10 + модификатор Харизмы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Урон 2к10 + модификатор Харизмы.

Голос грома

«Когда говорит гром, вся природа ощущает приступ страха»

Требование: Бард

Ваш голос — это ваша сила, а так как вы изучаете и практикуете древние традиции бардов, ваша сила постоянно растет. Грохот грома в штормовом небе, землетрясения, которые разваливают здания, ритм волны, которая обрушивается на берег, взрывной огонь вашего голоса — всё это сырая стихийная сила звука, которая громит и разрушает.

Развитие этого пути существует в традициях бардов многих рас и культур. Эладрины часто связывают свои магические традиции с силами природы, и, как бралани осенних ветров, или тулани летнего солнца, вы можете быть благородным эладрином грозы. Дварфы и голиафы больше думают о грохоте камня. Барды дроу говорят о голосе ярости и безумия, который рождает их резкую, но красивую музыку. Тифлинги владеют взрывными силами и своим могучим голосом.

Умения и таланты этого пути увеличивают дистанцию и эффективность ваших звуковых талантов. Ваши громовые песни и кличи раздаются эхом в разуме врагов, а ваша *песня грома* даёт союзникам способность вызывать отражение вашего мощного голоса.

Умения пути Голоса грома

Голос грома (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, размер любой атаки ближней вспышкой, которую вы совершите в течение этого действия, увеличивается на 1, а размер любой атаки ближней волной, которую вы совершите в течение этого действия, увеличивается на 2.

Голос, поднимающий мертвых (11 уровень): Вы можете свободным действием предоставить умирающему союзнику, находящемуся в 10 клетках от вас бонус +2 к спасброску от смерти. Бонус остается, пока союзник не перестанет умирать.

Громовое слово (16 уровень): Вы получаете бонус +2 к броскам урона, когда используете таланты с ключевым словом «звук».

Заклинания Голоса грома

Катящееся эхо — Атака Голоса грома 11

Вы посылаете две мощные волны грома, катящиеся из вас.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к6 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на 1 клетку. Перед тем как вы совершите любое действие в своём следующем ходу, вы можете повторить эту атаку свободным действием.

Роковое эхо — Прием Голоса грома 12

Вы призываете далекие отзвуки своей магии, чтобы создать эхо заклинаний, которые уже разошлись в округе.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы восстанавливаете атакующий талант барда на сцену, который обладает ключевым словом «звук», и который вы уже использовали в течение этой сцены.

Песня грома — Атака Голоса грома 20

Вы исполняете песню звенящего грома, которая раздается среди ваших союзников и подчиняет ваших врагов.

На день ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Харизмы и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: В начале следующего хода каждого союзника в волне, этот союзник причиняет урон звуком 5 всем врагам, находящимся в 2 клетках от него.

Летний рифмач

«Древние рифмы всегда актуальны. Этот клинок сражает как стих».

Требование: Бард, классовое умение Достоинство хитрости

Одна из самых могущественных жительниц Страны Фей это Тиандра, Летняя Королева (смотрите *Руководство По Планам*). Её двор это отражение её неземной красоты, украшенный гирляндами из цветов и живущий шумной жизнью. Её улыбка заставляет созревать плоды, и лучшая благодарность смертному может быть песней или поэзией.

Улыбнулась ли вам Летняя Королева, или вы просто стремитесь найти ее благословения, вы стремитесь к фейскому лету, чтобы изучить его музыкальное волшебство. Благодаря фейскому присутствию, вы и ваши союзники могут свободно телепортироваться, а вы можете призвать силы цветения Летней Королевы, чтобы усилить свои целебные таланты.

Если вы достойно служите Летней Королеве, вы можете надеяться получить от нее благословение. Великие герои прошлого иногда получали благородные титулы, магические инструменты, доступ к мощным заклинаниям и другие подарки из ее рук. Среди всех фей Летняя Королева заслуживает относительного доверия, но не забывайте: ни один подарок фей не дается бесплатно.

Умения пути Летнего рифмача

Тропа фей (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия чтобы совершить дополнительное действие, вы свободным действием телепортируете себя или союзника, смежного с вами, на 5 клеток, до или после дополнительного действия.

Грация Королевы (11 уровень): Когда вы предоставляете исцеление лечащими талантами барда, добавьте свой модификатор Харизмы к восстановленным хитам для каждой цели.

Суд Летнего Двора (16 уровень): Когда неудачная атака врага активирует ваше классовое умение Достоинство хитрости, вы получаете бонус +2 к броскам атаки по этому врагу до конца вашего следующего хода.

Заклинания Летнего рифмача

Песня защиты Королевы — Атака Летнего рифмача 11

Вы поете мелодию сверхъестественного происхождения, которая поражает чувства вашего врага, заставляя его видеть вместо вашего союзника мерцающие световые контуры.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы и до конца вашего следующего хода любой союзник, находящийся в 10 клетках от вас, получает покров до конца своего следующего хода.

Песня спирального пути — Прием Летнего рифмача 12

Эта песня вплетает в воздух особенности Страны Фей, заставляя пространство сгибаться вокруг вас и ваших союзников.

На день ✦ Зона, Магический, Телепортация
Малое действие **Ближняя** вспышка 10

Эффект: Вспышка создает зону магии фей, которая остается до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и все союзники можете действием движения телепортироваться на 2 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Песня высокого двора — Атака Летнего рифмача 20

Яркие листья силы света мерцают вокруг вас и ваших союзников, когда вы поете оду во славу вечной природы.

На день ✦ Зона, Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 3к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вспышка создает зону песни, которая остается до конца вашего следующего хода. Находясь в зоне, вы и все союзники получаете сопротивляемость 5 всем видам урона.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Певец войны

«Вместе мы займем свое место среди величайших героев, известных миру»

Требование: Бард, классовое умение Достоинство доблести

Барды обращаются к рассказам о героях прошлого для вдохновения, и используют их, чтобы воодушевить своих союзников. Как певец войны, вы используете эти рассказы как пример для своей жизни, вы ведете своих компаньонов в битву, используя песни и мелодии, которые восхваляют достоинство храбрости, выносливости и силы оружия. Рев сражения, звон стали о сталь, крики воинов и ритм марширующего отряда являются для вас нотами, которые вы вплетаете в свою симфонию войны. Она несется по полю боя подобно неистовому потоку, захватывая как ваших друзей, так и врагов.

Ваша музыка и красноречие вдохновляют союзников на великие и доблестные подвиги. Ваше Достоинство доблести дает временные хиты вам и вашим друзьям, а ваше боевое мастерство позволяет им избегать сильных ранений. Ваши таланты в некоторой степени подобны талантам военачальника. Они предоставляют вашим компаньонам возможности передвижения и атаки против врагов, которых вы атакуете сами.

Умения пути Певца войны

Внушение примером (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, все союзники в 5 клетках от вас получают до конца вашего следующего хода бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Телосложения.

Внушение словом (11 уровень): Когда союзник получает временные хиты, благодаря вашему Достоинству доблести, вы получаете то же количество временных хитов. Кроме того, когда вы опускаете хиты врага до 0 или делаете его раненым, один союзник в 10 клетках от вас получает временные хиты, равные 5 + ваш модификатор Телосложения. На 21 уровне количество временных хитов равно 8 + ваш модификатор Телосложения.

Внушение деянием (16 уровень): Вы можете потратить 2 единицы действия за одну сцену, а не 1.

Заклинания Певца войны

Победный удар — Атака Певца войны 11

Поражая врага, вы призываете союзников атаковать ту же цель.

На сцену ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы.

Эффект: Один союзник в 5 клетках от вас может свободным действием совершить шаг на 3 клетки и совершить по цели стандартную атаку с бонусом к броску атаки и урона, равным вашему модификатору Телосложения.

Боевое пение — Прием Певца войны 12

Вы вдохновляете своих союзников победным зрелищем, фокусируя их атаки на одном враге.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Выберите врага во вспышке. Каждая цель получает бонус +2 к броску атаки по этому врагу до конца вашего следующего хода.

Зрелище победы — Атака Певца войны 20

Вдохновленный блистательным победным зрелищем, ваш союзник совершает мощную атаку по врагу, которого вы только что ударили.

На день ✦ Магический, Оружие
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Харизмы. Свободным действием ваш союзник, смежный с целью, может использовать рукопашный атакующий талант на сцену по цели, попадая по ней автоматически.

Промах: Свободным действием ваш союзник, смежный с целью, может использовать рукопашный атакующий неограниченный талант по цели, попадая по ней автоматически.

Ученик Семи

«Зачем впрягать в повозку только одну лошадь?»

Требование: Бард, любая мультиклассовая черта

Среди многих легенд, которые рассказывают барды, с некоторой регулярностью появляются несколько загадочных фигур, таких как таинственная Семерка. Это Семь сестер или братьев, имена которых всегда меняются от рассказа к рассказу. Они не боги, но и не смертные; иногда они представлены как наместники Кореллона, или какого-нибудь другого бога, а иногда ангелами, которые происходят из семи различных доменов. Но чаще всего это просто Семь. Некоторые сказания описывают их как покровителей артистов и изобретателей, хранителей танца, поэзии, пения, музыки, живописи, драмы и прочих искусств. Другие мифы описывают их как покровителей всех смертных деяний, или как хранителей различных источников энергии. Семь никогда не описывалась одинаково в двух рассказах, или хотя бы дважды в одном рассказе. Как и их ученики, которым вы и являетесь.

Вы следуете зову Семи, и ваша любознательность не имеет границ. Ни одна, даже самая узкая область знаний, не была пропущена вашим всесторонним любопытством. Вы известны как магический лидер, но никогда не упускали возможность выучить несколько трюков военного защитника, или природного контроллера. Ни одно знание не безгранично, и нет ничего невозможного.

Выбирая мультиклассовые черты и изучая таланты разных классов, вы всегда имеете подходящий инструмент для любой работы. Кроме того, вы изучаете крайне разносторонние заклинания, что предоставляет вам гарантированную помощь в любое время и в любой области применения. Вы занимаетесь всем понемногу, и вам удается не только улучшить себя, но и помочь другим в том, к чему они прилагают усилия.

Умения пути Ученика Семи

Изменчивое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для получения дополнительного действия, вы восстанавливаете потраченный в этой сцене приёма на сцену или атаку на сцену, полученную за счёт мультиклассовой черты.

Мастерство на день (11 уровень): В конце продолжительного отдыха вы можете заменить атакующий талант на день, предоставляемый мультиклассовой чертой, на другой атакующий талант на день того же уровня или ниже, но из того же класса.

Компенсированная проницательность (16 уровень): Когда вы используете атакующий талант, полученный за счёт мультиклассовой черты, вы получаете бонус к броску урона этого таланта, равный вашему модификатору Интеллекта.

Заклинания Ученика Семи

Создание заклинания — **Атака Ученика Семи 11**

Используя сырую магическую силу вокруг себя, вы придаете вашему заклинанию форму и цель по своему желанию. После эффекта вы даете мгновенную защиту или волну агрессивного вдохновения ближайшему союзнику.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости, Реакции или Воли (на ваш выбор)

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода один союзник во вспышке получает бонус таланта +2 ко всем защитам или бонус таланта +1 к броску атаки.

Изменчивый блеск — **Прием Ученика Семи 12**

Вы имеете отличное заклинание для любой ситуации.

На день ✦ Магический
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает до конца сцены одно из следующих преимуществ.

- ✦ Бонус таланта +2 к скорости
- ✦ Бонус таланта +2 к броскам атаки и урона для провоцированных атак
- ✦ Бонус +4 вместо бонуса +2, к броскам атаки при боевом превосходстве
- ✦ Покров
- ✦ Сопротивление 10 любому типу урона на ваш выбор

Голос Семи — **Атака Ученика Семи 20**

Вы произносите одно слово семью сверхъестественными голосами, и ваша цель отступает и приковывается к земле.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости, Реакции или Воли (на ваш выбор)

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы. Цель становится изумленной (спасение оканчивает) или вы толкаете ее на 3 клетки и делаете ее обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, цель становится или изумлённой или обездвиженной, до конца вашего следующего хода.

ДРУИД

«Я смотритель. Я охотник. Я дикий шторм».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер. Ваша животная форма даёт вам доступ к талантам, которые предоставляют контроль на ближних дистанциях, а в человеческой форме позволяют вам задерживать врагов на расстоянии. В зависимости от вашего выбора классовых умений и талантов, ваша вторая роль может быть склонна к атакующему или лидеру.

Источник силы: Первородный. Вы получили свои таланты, старательно изучая и общаясь с миром природы.

Ключевые характеристики: Мудрость, Ловкость, Телосложение

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, из шкуры

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное

Инструменты: Посохи, тотемы

Бонус к защитам: +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Природа. На 1 уровне выберете 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: *Дикая форма*, Первородный аспект, Природный баланс, Ритуальная магия

Скрытные и загадочные друиды называют своим домом дикую природу. Они способны общаться со стаями волков, говорить с самыми древними деревьями, и наблюдать грозу с вершины самих облаков. Проблемы они считают испытаниями своей подготовки и связи с дикой природой. И хотя многие друиды выглядят внешне спокойными, они обладают звериной хитростью и яростью грозы.

Были ли вы рождены в дикой глуши или добровольно ушли из цивилизации, выбрали ли вы этот путь или ответили на зов в своём сердце, у вас есть связь с первородными духами дикой природы. Вы не являетесь их слугой или повелителем, но ветра, деревья и животные внимают вашим словам, так как принимают вас за своего.

Призовите этих духов, и они будут запутывать ваших врагов или поразят их громом. Высвободите свой собственный дух, и вы превратитесь в Первородного Зверя, дикого и необузданного.

WILLIAM O'CONNOR

Классовые умения друида

Друиды обладают следующими классовыми умениями:

Дикая форма

Будучи друидом, вы способны проводить первородную животную энергию в свою физическую форму и превращаться в зверя. У вас есть неограниченный талант *дикая форма*, который позволяет вам принимать форму животного, а множество других талантов друидов имеют ключевое слово «животная форма» (стр. 219), и они действуют только пока вы находитесь в животной форме.

Талант *дикая форма* позволяет вам принимать форму вашего размера, напоминающую природного или фейского зверя, обычно это четырёхлапые млекопитающие хищники, такие как медведи, кабаны, пантеры, волки или росомахи. Ваша животная форма может также иметь неясные очертания, теневой мех и когти, воплощая Первородного Зверя, чьим отражением являются все животные. Вы выбираете облик в момент использования *дикой формы*, и этот облик не влияет на вашу игровую статистику и способы передвижения.

Ваш выбор Первородного аспекта может определять специфические формы, которые вы предпочитаете принимать, и определённые таланты животной формы, превращающие вас во время их использования. Вы можете также превращаться в экзотических зверей, когда используете животную форму: в рептилий, такие как яростные дрейки или крокодилы, или в фантастических зверей, вроде совомедведя или булита.

Первородный аспект

Друидические знания говорят о Первородном Звере, первом духе великих хищников. Бесформенные теневые очертания, мех, перья и когти; согласно друидам, это существо выглядит по-разному, и они могут вызывать его, когда используют свои таланты *дикой* и животной формы. Как друид, вы выбираете, какой аспект Первородного Зверя вы больше всего будете воплощать в своих талантах.

Выберите один из следующих вариантов. Ваш выбор предоставит бонусы к определённым талантам друида, что указано в описании этих талантов.

Первородный страж: Пока вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете использовать свой модификатор Телосложения вместо модификатора Ловкости или Интеллекта при определении КД.

Первородный хищник: Пока вы не одеты в тяжёлый доспех, вы получаете бонус +1 к скорости.

Природный баланс

Одни друиды предпочитают существовать в животной форме, в то время как другие предпочитают существовать в человеческом обличье. В любом случае, друиды поддерживают мировой баланс между духовными и первородными силами, и используют для этого свой разум и тело.

Вы начинаете с тремя неограниченными атакующими талантами. На протяжении всей вашей карьеры, хотя бы один неограниченный талант, но не более двух, должны иметь ключевое слово «животная форма». Так у вас будет доступ к полезным атакам, как в животной, так и в человеческой форме.

Ритуальная магия

Вы получаете бонусную черту Ритуальный Заклинатель, которая позволяет вам использовать магические ритуалы. Вы получаете собственную книгу ритуалов, в которой уже находятся два ритуала, которыми вы овладели: Животное-посыльный (*Книга игрока*, стр. 303) и один другой ритуал 1-го уровня.

Вы можете один раз в день использовать ритуал Животное-посыльный без траты компонентов.

Инструменты

Друиды используют посохи и тотемы, чтобы фокусировать первородную энергию. Если вы используете магический посох или тотем, вы можете добавить его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов друида и его путей совершенства, которые имеют ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструментов.

Создание друида

В своих талантах друиды полагаются на Мудрость, Ловкость и Телосложение. Вы можете выбирать любые таланты, но большинство друидов совершают выбор, исходя из своего Первородного аспекта.

Друид-страж

Будучи друидом-стражем, вы являетесь защитником земли и тех, кто на ней живет. Вы воплощаете магию земли, леса и небес, постоянных стихий, которые пережили всех смертных тиранов. Ваши таланты делают вашей второй ролью лидерство. Мудрость должна быть вашей наивысшей характеристикой, так как на ней основываются ваши атакующие таланты, а второй должно быть Телосложение, усиливающее вашу выносливость и защитные таланты.

Обзор друида

Особенности: Вы сочетаете мощные дальнобойные и зональные таланты со способностью принимать животную форму и сражаться с врагами напрямую. В зависимости от выбранных талантов, вы можете проводить больше боевого времени в животной или человеческой форме.

Религия: Большинство друидов не поклоняется богам Астрального Моря, а посвящает свою жизнь служению первородным духам природы. Было бы неправильно называть их отношения с этими духами религией, но друиды призывают духов в тяжёлые времена, просят их о помощи, и предлагают им пищу или пролитую кровь.

Расы: Эльфы и бритволапые шифтеры могут стать отличными друидами-хищниками, сочетающими врожденную проницательность и родство с природой с изяществом и ловкостью. Дварфы становятся великолепными друидами-защитниками; друиды голиафов и людей тоже часто следуют этим путём.

Рекомендуемое классовое умение: Первородный страж

Рекомендуемая черта: Первородный Инстинкт

Рекомендуемые навыки: Магия, Природа, Проницательность, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *зов зверя, леденящий ветер, цепкие когти*

Рекомендуемый талант на сцену: *морозная вспышка*

Рекомендуемый талант на день: *огни жизни*

Друид-хищник

Будучи друидом-хищником, вы выслеживаете и уничтожаете тех, кто вредит дикой природе. Ваша магия — это острые клыки, охотящаяся волчья стая, и кроваво-красная луна. Ваши таланты делают из вас второстепенного атакующего, с фокусировкой на нанесении урона и эффектах контроля. Сделайте Мудрость своей наивысшей характеристикой, чтобы получить максимум от ваших атак. Второй следует Ловкость, которая поможет усилить остальные таланты друида-хищника.

Рекомендуемое классовое умение: Первородный хищник

Рекомендуемая черта: Первородная Ярость

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Магия, Природа

Рекомендуемые неограниченные таланты: *дикое раздирание, налёт, пламенное семя*

Рекомендуемый талант на сцену: *стремительный укус*

Рекомендуемый талант на день: *дикое бешенство*

Выбор талантов друида

Когда вы выбираете таланты друида, вы должны учитывать два фактора. Первый, насколько данный талант соответствует идее вашего персонажа — чего больше в вашем персонаже, от стража, или от хищника. Второй фактор — как много времени в бою вы собираетесь проводить в животной форме. Этот фактор не зависит от выбора той или иной линии развития; и страж и хищник могут выбирать таланты, которые по большей части используются в животной или человеческой форме. Но это важно для того, как ваш друид ощущает течение игры.

Простейшая стратегия, это на каждом уровне выбирать те таланты, которые больше всего к вам подходят. Если большинство этих талантов — таланты животной формы, то вы будете проводить много времени в облике зверя, используя любой понравившийся талант. Если большинство этих талантов дальнобойные и зональные, которые используются в человеческой форме, то это может изменить отыгрыш вашего персонажа. Если вы наслаждаетесь своими талантами, вы в своё время сделали верный выбор.

Если вам нужно нечто среднее, выберите примерно половину талантов животной формы. На 1 уровне выберите один или два атакующих неограниченных таланта животной формы, а затем выберите талант животной формы на сцену или на день. С повышением уровня, продолжайте держаться баланса между талантами животной формы и остальными талантами.

Помните, что вы можете использовать переобучение (*Книга игрока*, стр. 28), чтобы заменять выбранный талант, если вы сочли его неподходящим.

Таланты друида

Ваши таланты — это силы природы, которые призывают первородных духов, чтобы изменять физическую форму и мешать врагам. Вы призываете из-под земли корни и лианы, молнии с неба, повергаете своих врагов в огонь, или превращаетесь в свирепого хищника, чей вой может заставить врагов дрожать от страха.

Классовые умения

У всех друидов есть талант *дикая форма*.

Дикая форма — Умение друида

Вы становитесь проявлением Первородного Зверя или принимаете свою человеческую форму.

Неограниченный ✦ Первородный, Превращение
Малое действие (Особенность) **Персональный**

Эффект: Вы теряете свой человеческий облик и принимаете животную форму или наоборот. Когда из животной формы вы принимаете облик гуманоида, вы совершаете шаг на 1 клетку. Находясь в животной форме, вы не можете использовать атакующие таланты с ключевым словом «оружие» или «инструмент», у которых при этом нет ключевого слова «животная форма», хотя вы можете поддерживать такие таланты.

При превращении в животную форму вы выбираете определённую форму в момент использования этого таланта. Животная форма должна быть вашего размера, напоминать природного или фейского зверя, и, обычно, не изменяет ваши игровые характеристики и способы передвижения. Ваше снаряжение становится частью вашей животной формы, но вы выпускаете из рук всё, что удерживали в руках, кроме инструментов, которые вы можете использовать. Вы продолжаете получать преимущества от одетого снаряжения, кроме щитов.

Вы можете использовать свойства и таланты инструментов и магических предметов, которые на вас одеты, но не можете использовать свойства или таланты оружия и таланты чудесных предметов. Пока снаряжение остаётся частью вашей животной формы, оно не может быть снято, и всё, что содержится в контейнерах, которые являются частью вашей животной формы, остаётся недоступным.

Особенность: Вы можете использовать этот талант только один раз за раунд.

Неограниченные силы природы 1 уровня

Грозовой шип — Атака друида 1

Вспышка молнии поражает вашего врага, продолжая кружить вокруг него. Если ваш враг не уходит, его поражает второй разряд.

Неограниченный ✦ Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Мудрости. Если в свой следующий ход, не передвинется хотя бы на 2 клетки, она получает урон электричеством, равный вашему модификатору Мудрости.

Уровень 21: Урон электричеством 2к8 + модификатор Мудрости.

Дикое раздирание — Атака друида 1

Вы раздираете врага когтями и готовите его к смерти.

Неограниченный ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Особенность: Этот талант может быть использован в качестве стандартной рукопашной атаки.

Зов зверя — Атака друида 1

Вы проявляете дикость, которая живёт в каждом существе, и заставляете врага сражаться бездумно и неосмотрительно.

Неограниченный ✦ Инструмент, Очарование, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель не может получать боевое превосходство до конца вашего следующего хода. Кроме того, в свой следующий ход цель получает урон психической энергией, равный 5 + ваш модификатор Мудрости, когда совершает любую атаку, которая не включает ближайшего к ней вашего союзника в качестве цели.

Уровень 21: Урон психической энергией 10 + модификатор Мудрости.

Колючий хлыст — Атака друида 1

Колючая лиана вырастает из вашего деревянного посоха или тотема, чтобы поразить и схватить вашу жертву.

Неограниченный ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и вы подтягиваете цель на 2 клетки.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Леденящий ветер — Атака друида 1

Воющий порыв ледяного ветра пронизывает ваших врагов, отбрасывая их.

Неограниченный ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к6 и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон холодом 2к6.

Налёт — Атака друида 1

Вы налетаете на врага, заставая его беззащитным.

Неограниченный ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости. Цель предоставляет боевое превосходство следующему существу, которое атакует её до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Особенность: Совершая атаку в броске, вы можете использовать этот талант вместо стандартной рукопашной атаки.

Пламенное семя — Атака друида 1

Вы бросаете в своих врагов семя, наполненное первородной энергией. Когда оно падает на землю, оно взрывается огненной вспышкой.

Неограниченный ✦ Зона, Инструмент, Огонь, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к6, и клетки, смежные с целью, становятся зоной огня, которая существует до конца вашего следующего хода. Все враги, входящие в зону или начинающие в ней свой ход, получают урон огнём, равный вашему модификатору Мудрости.

Уровень 21: Урон огнём 2к6.

Цепкие когти — Атака друида 1

Вы пронзаете и рвёте своего врага когтями, не давая ему избежать вашей следующей атаки.

Неограниченный ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Особенность: Этот талант может быть использован в качестве стандартной рукопашной атаки.

Силы природы на сцену 1 уровня

Выбор жертвы — Атака друида 1

Ваш дикий взгляд разрывает разум врага чувством обреченности, и вы заманиваете врага в свои когти.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Очарование, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости и вы подтягиваете цель на 3 клетки.

Извилистые лианы — Атака друида 1

Лианы и корни вырываются из земли рядом с ближайшими существами.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и все клетки, смежные с целью, становятся труднопроходимой местностью до конца вашего следующего хода.

Морозная вспышка — Атака друида 1

Вы поражаете врага холодом, который приморaживает его на месте.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Первородный страж: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Стремительный укус — Атака друида 1

Вы быстро и умело кусаете врага и уклоняетесь, избегая ответной атаки.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости. Если хотя бы одна атака попадает, вы можете шагнуть на 2 клетки.

Первородный хищник: Количество клеток, на которое вы можете шагнуть, равно вашему модификатору Ловкости.

Силы природы на день 1 уровня

Волшебный огонь — Атака друида 1

Вспышка цветного света окутывает ваших врагов, отвлекая и замедляя их. Когда существо избавляется от этого эффекта, свет вспыхивает в последний раз, обжигая плоть и ослепляя глаза.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится замедленной и предоставляет всем боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости и цель предоставляет всем боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Промах: Урон излучением 1к6 + модификатор Мудрости и цель предоставляет всем боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Дикое бешенство — Атака друида 1

Став клыкастой и когтистой тенью, вы поражаете ближайших врагов.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости, цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Огни жизни — Атака друида 1

Жгучее пламя поражает ваших врагов и поджигает их. Когда существо гасит этот огонь, он вспыхивает снова, перебрасываясь на одного из ваших союзников, и исцеляя его.

На день ✦ Инструмент, Исцеление, Огонь, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к6 + модификатор Мудрости и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Если хиты цели упадут до 0 до того, как она спасётся от продолжительного урона, одно существо на ваш выбор, находящееся в 5 клетках от цели, восстанавливает хиты в количестве, равном 5 + ваш модификатор Телосложения.

Последствие: Одно существо на ваш выбор, находящееся в 5 клетках от цели, восстанавливает хиты в количестве, равном вашему модификатору Телосложения.

Промах: Половина урона.

Тюрьма ветров — Атака друида 1

Порыв ветра отталкивает вашего врага, и когда он двигается снова, ветер усиливается опять и сбивает врагов вокруг с ног.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Цель предоставляет всем боевое превосходство, до конца сцены или пока не передвинется. Когда после этого цель впервые до конца сцены двигается, все враги в 5 клетках от неё сбиваются с ног.

Силы природы-приёмы 2 уровня

Быстрая погоня — Приём друида 2

Ваши лапы несут вас вперёд со скоростью гепарда.

На день ✦ Животная форма, Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, пока вы находитесь в животной форме, вы получаете бонус таланта к скорости, равный вашему модификатору Ловкости.

Кожа-кора — Приём друида 2

Защитный слой древесной коры покрывает ваши доспехи и кожу.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник

Эффект: До конца вашего следующего хода цель получает бонус таланта к КД, равный вашему модификатору Телосложения.

Ловкий проныра — Приём друида 2

Вы можете принять форму мыши, большого паука, или другого животного, которое не привлекает постороннего внимания.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Требование: Вы должны иметь талант *дикая форма*.

Эффект: До конца сцены вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать вид крошечных природных или фейских зверей, вроде мыши, домашнего кота или большого паука. В этой форме вы получаете бонус +5 к проверкам Скрытности. Вы не можете атаковать, поднимать что-либо, или управлять предметами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных или обратно в форму гуманоида.

Окутывающий туман — Приём друида 2

Из ниоткуда опускается густой туман, скрывающий ваших союзников.

На день ✦ Зона, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону слабо ограниченной видимости, которая существует до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется, и вы можете увеличить её размер на 1, до максимальной вспышки 5.

Силы природы на сцену 3 уровня

Ветер тундры — Атака друида 3

Свистящий ветер сбивает ваших врагов, покрывая их льдом и сбивая с ног.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к6 + модификатор Мудрости и вы сбиваете цель с ног.

Первородный страж: Вы также толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Призыв молнии Атака друида 3

Вокруг врага гремит гром и его пронзает вспышка молнии. После этого ошеломлённый враг не может уйти, опасаясь повторного удара.

На сцену ✦ Звук, Зона, Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вспышка создаёт зону грома, существующую до конца вашего следующего хода. Находясь в пределах зоны, любой враг получает штраф -2 к броскам атаки, и любой враг, покидающий зону, получает урон звуком 5.

Прорыв хищника Атака друида 3

Вы проноситесь по полю боя, атакуя врагов и проскальзывая между ними.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости и первичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Совершите шаг на 2 клетки и совершите вторичную атаку.

Первородный хищник: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно вашему модификатору Ловкости.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первой цели
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости и вторичная цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Рвущие когти Атака друида 3

Вы падаете на врага как молния, отбрасывая его в сторону серией жестоких ударов.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Силы природы на день 5 уровня

Замедляющее раздирание Атака друида 5

Вы пронзаете ногу врага, оставляя его хромым и кровоточащим.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Предвечная росомаха Атака друида 5

Вы превращаетесь в жуткую росомаху, поражающую любого врага, который осмелиться её атаковать. Ваша свирепая атака поражает мышцы и сухожилия, замедляя врага.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: До конца сцены, пока вы находитесь в животной форме и способны действовать, любой враг, который совершает рукопашную атаку по вам, получает урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Рёв ужаса Атака друида 5

Вы рычите голосом Великого Медведя, вселяя ужас в сердца врагов.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Стена шипов Атака друида 5

Колючие заросли задерживают и поражают врагов.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 8 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаёте колючую стену из сплетённых лиан. Стена может достигать 4 клеток в высоту, должна находиться на твёрдой поверхности и она существует до конца вашего следующего хода. Стена предоставляет укрытие. Клетки стены блокируют линию обзора всех существ кроме тех, кто стоит рядом с этой клеткой.

Прохождение клетки со стеной стоит 3 дополнительные клетки передвижения. Если существо входит в пространство стены или начинает в нём свой ход, оно получает урон 1к10 + ваш модификатор Мудрости и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Поддержание малым: Стена сохраняется.

Силы природы-приёмы 6 уровня

Глаза охотника Приём друида 6

Ваше зрение, слух и обоняние становятся как у хищника.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете до конца сцены сумеречное зрение и бонус +4 к проверкам Внимательности.

Маскировочный плащ Приём друида 6

Ваша цель принимает вид окружающей местности, исчезая из вида.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель становится невидимой до конца вашего следующего хода или пока не передвинется.

Пение поддержки Приём друида 6

Вы поёте короткое обращение к первородным духам, которые поддерживают эффекты, созданные вами.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все ваши зоны во вспышке

Эффект: Вы передвигаете каждую цель на 5 клеток. Если любая из этих целей заканчивается в вашем текущем ходу, вы можете продлить действие этой цели до конца своего следующего хода.

Чёрный предвестник Приём друида 6

Вы можете превращаться в ворона и летать над полем боя.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Требование: Вы должны иметь талант *дикая форма*.

Эффект: До конца сцены вы можете использовать *дикую форму*, чтобы превращаться в ворона Крошечного размера. В этой форме вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости, а скорость ходьбы становится равной 2. Вы не можете атаковать, поднимать что-либо и управлять предметами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных или обратно в форму гуманоида.

Силы природы на сцену 7 уровня

Воздушный вихрь Атака друида 7

Вихрь сильного ветра окружает вашего врага, поражая его, и толкая других существа ближе к вам.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости и вы подтягиваете всех существ в пределах 3 клеток от цели на 1 клетку.

Первородный страж: Если вы подтягиваете одно или несколько существ, смежных с целью, цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Мёртвая хватка Атака друида 7

Вы вонзаете свои когти и клыки в жертву, не давая ей уйти.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и вы захватываете цель.

Первородный хищник: Цель получает штраф к проверкам высвобождения из захвата, равный вашему модификатору Ловкости.

Подземные толчки Атака друида 7

Земля трясётся под ногами ваших врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости, вы сбиваете с ног цель и всех смежных с ней врагов.

Торжество ярости Атака друида 7

Шквал когтей и клыков оставляет кровавые полосы на ваших врагах.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо, кроме первичной цели
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости. Если первичная атака попала, то вторичная атака причиняет дополнительный урон 5.

Силы природы на день 9 уровня

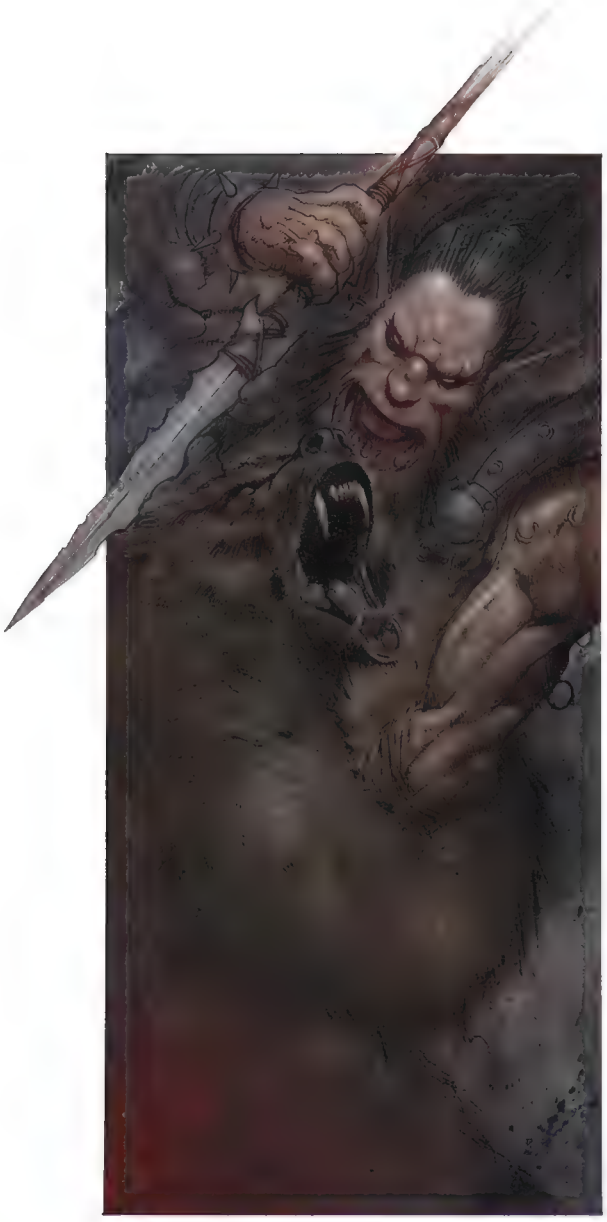
Дикое избиение Атака друида 9

Ваш дикий штурм ослабляет врага и не дает ему совершать эффективные атаки.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и цель получает штраф -2 броскам атаки (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.



Опутывание Атака друида 9

Из земли вытягиваются корни и лианы, чтобы схватить всех ближних существ. Пока растения замедляют врагов, ваши клыки и когти рвут их с удвоенной силой.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Эффект: Вспышка создаёт зону опутывающих корней и лиан, которая существует до конца сцены. Любой враг, начинающий ход в пределах зоны, становится замедленным до конца вашего следующего хода. Находясь в животной форме, ваши рукопашные атаки по врагам в пределах зоны совершают критическое попадание при результате на кубике «18—20».

Предвечный волк Атака друида 9

Вы превращаетесь в жуткого волка, который сбивает всех врагов и дико набрасывается на тех, кто лежит.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. Вы сбиваете цель с ног, и она не может встать (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и вы сбиваете цель с ног.
Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус +2 к броскам атаки по лежащим существам. Кроме того, когда вы попадаете по врагу рукопашной атакой, находясь в животной форме, вы сбиваете его с ног.

Солнечный луч Атака друида 9

Сверкающий луч света ослепляет ваших врагов.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).
Последствие: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости.

Силы природы-приёмы 10 уровня

Зимняя метель Приём друида 10

Лёд покрывает землю, а пронзающий ветер делает ваших врагов уязвимым к атакам холода.

На день ✦ Зона, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Эффект: Вспышка создаёт зону труднопроходимой местности, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь в этой зоне, все враги получают уязвимость холоду 5. Вы можете снять зону малым действием.
Поддержание малым: Зона сохраняется, и вы можете увеличить её размер на 1, до максимальной вспышки 5.

Корни спасения Приём друида 10

Из-под земли вырываются корни, удерживающие вашего союзника на месте.

На сцену ✦ Первородный
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Вас или союзника в 10 клетках от вас притягивают, толкают или сдвигают
Цель: Персонаж, подверженный вынужденному движению
Эффект: Вынужденное движение не действует на цель.

Пребывание в Стране Фей Приём друида 10

Вы совершаете путешествие в Страну Фей и возвращаетесь обратно, излечившись и приняв другую форму.

На сцену ✦ Первородный, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь в безопасное место Страны Фей. Пока вы там находитесь, вы не можете совершать какие-либо действия, кроме использования второго дыхания и *дикой формы*. В конце вашего следующего хода или действием движения до него, вы появляетесь в свободном пространстве в пределах 10 клеток от пространства, из которого исчезли.

Природный доспех Приём друида 10

Ваша шкура становится твёрже стали. Ваши враги могут ранить вас, но не так сильно, как того хотели.

На день ✦ Животная форма, Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, пока вы находитесь в животной форме, вы получаете сопротивляемость всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на сцену 13 уровня

Видимая слабость Атака друида 13

Вы показываете слабое место в защите жертвы, открывая её для следующего удара.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. Следующая атака по цели, сделанная до конца вашего следующего хода, совершается против самой низкой защиты цели.

Первородный страж: Если следующая атака попадает по цели, то она причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Волна прилива Атака друида 13

Волна воды сдвигает всех туда, куда вы хотите.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Когти расплаты Атака друида 13

Ваши окровавленные когти разрывают плоть врага, который посмел на вас напасть.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы можете провоцированным действием совершить стандартную рукопашную атаку по любому врагу, смежного с вами, который попал или промахнулся атакой.

Первородный хищник: Вы получаете бонус к броскам стандартной рукопашной атаки, равный вашему модификатору Ловкости.

Раскат грома Атака друида 13

Раскат грома ошеломляет вашу цель.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Силы природы на день 15 уровня

Восстанавливающий налёт Атака друида 15

Вы прыгаете на жертву в пылу охоты.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Мудрости и вы снимаете с себя все эффекты, которые оканчиваются при спасении.

Промах: Половина урона и вы совершаете по одному спасброску от каждого эффекта, который оканчивается при спасении.

Вызов грозы Атака друида 15

Молнии бьют из тёмных туч над вашей головой.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вспышка создаёт зону ветра и молний, которая существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в зону или начинает в ней свой ход, становится замедленным до конца вашего следующего хода. Вы можете сдвинуть зону на 5 клеток действием движения.

Поддержание малым: Зона сохраняется и все существа, находящиеся в ней, получают урон электричеством 5.

Губительное превращение Атака друида 15

Превращенный в безобидное животное, ваш враг не может ничего поделать, борясь со своей новой бесполезной формой.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Превращение
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Цель становится ошеломлённой и принимает форму безвредного природного или фейского зверя Крошечного размера, такого как тритон, черепаха или мышь (спасение оканчивает и то, и другое). Вы можете закончить этот эффект малым действием, что подвергает цель эффекту последствия.

Последствие: Урон 1к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Урон 1к10 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Поглощающий лёд Атака друида 15

Ледяная корка покрывает вашего врага, приморáживая его к месту и леденя плоть. Лёд кусает врага, когда он пытается освободиться.

На день ✦ Инструмент, Надежный, Первородный, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Урон холодом 2к10 + модификатор Мудрости.

Рубящие когти Атака друида 15

Ваши когти оставляют кровоточащие раны, которые трудно излечить.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Последствие: Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Силы природы-приёмы 16 уровня

Дикий вой Приём друида 16

Ваш жуткий вой передаёт первородную энергию вашим союзникам.

На день ✦ Животная форма, Исцеление, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы тратите исцеление, и каждая цель восстанавливает по 2к6 хитов.

Уровень 21: Каждая цель восстанавливает по 3к6 хитов.
Уровень 26: Каждая цель восстанавливает по 4к6 хитов.

Каменная стена Приём друида 16

По вашему приказу из земли вырастает гранитная стена.

На день ✦ Первородный, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 12 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаёте стену из грубого камня. Стена может достигать 6 клеток в высоту и должна находиться на твердой поверхности. Стена является непроходимым препятствием. У каждой клетки стены 100 хитов и при разрушении она становится труднопроходимой местностью. В конце сцены вся стена разрушается и становится труднопроходимой местностью.

Первородное восстановление Приём друида 16

Зелёное свечение окружает ваших ближайших союзников, очищая их от различных неприятных эффектов.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Каждая цель могут потратить исцеление, чтобы или восстановить хиты или чтобы удалить один эффект, который оканчивается при спасении.

Чума насекомых Приём друида 16

Вы превращаетесь в рой мелких насекомых, собранных вместе силой вашего сознания.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Требование: Вы должны иметь талант *дикая форма*.

Эффект: До конца сцены вы можете использовать *дикую форму*, чтобы превращаться в рой насекомых. В этой форме вы получаете скорость полета, равную вашей скорости, и можете парить. Вы также становитесь неосязаемым. Когда вы протискиваетесь, вы можете передвигаться с полной скоростью, и можете проходить через любую щель, достаточную для прохода одного насекомого. Вы не можете атаковать, поднимать что-либо и управлять предметами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных или обратно в форму гуманоида.

Силы природы на сцену 17 уровня

Изворотливый уход Атака друида 17

Вы легко ныряете под защиту врага, чтобы избежать мощной атаки.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Эффект: До и после атаки вы совершаете шаг на 2 клетки.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и цель не может совершать шаг до окончания вашего следующего хода.

Каскад молний Атака друида 17

Из ваших пальцев выскакивают молнии, поражая одного врага за другим.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к8 + модификатор Мудрости и первичная цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Совершите вторичную атаку зональной вспышкой 5 с центром на первичной цели.

Вторичная цель: Одно существо во вспышке кроме первичной цели
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон электричеством 1к8 + модификатор Мудрости первичной и вторичной цели, и вторичная цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Награда охотника Атака друида 17

Вы ловите врага в захват и оттаскиваете его.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости и вы захватываете цель.

Первородный хищник: Вы также можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости и тянуть при этом цель за собой.

Шторм Атака друида 17

Короткий, но мощный циклон поражает существ и уносит их прочь.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Первородный страж: Количество клеток, на которое вы сдвигаете цель, равно 1 + ваш модификатор Телосложения.

Силы природы на день 19 уровня

Выпад и исчезновение Атака друида 19

После избиения своего врага вы исчезаете.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы становитесь невидимым и совершаете шаг на 5 клеток. Вы остаётесь невидимым до конца своего следующего хода.

Зимняя вьюга Атака друида 19

Внезапно начинается пурга, которая захватывает всю местность вокруг.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 4к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создает зону ветра и снега, которая существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в зону или начинает в ней свой ход, становится замедленным до конца вашего следующего хода и получает урон холодом 5. Вы можете снять эту зону малым действием.

Поддержание малым: Зона сохраняется, и вы можете увеличить её размер на 1, вплоть до максимальной вспышки 5.

Опутывающие шипы Атака друида 19

Колючие лианы вырываются из земли и опутывают ближайших существ. Попытка вырваться из этой ловушки причиняет еще большую боль.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Урон 1к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Предвечный медведь Атака друида 19

Вы превращаетесь в жуткого медведя, чтобы схватить врагов и выжать из них остатки жизни.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости и вы захватываете цель. До окончания захвата, в начале вашего хода, цель получает урон 10.

Промах: Половина урона и вы захватываете цель.

Эффект: До конца сцены, пока вы находитесь в животной форме, вы получаете бонус +2 к КД и Стойкости.

Силы природы-приёмы 22 уровня

Крепкие корни Приём друида 22

Ваши союзники пускают корни из своих ног, которые передают им исцеляющую силу земли и удерживают их на месте.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели могут игнорировать чужое подтягивание толкание и сдвигание. Кроме того, если в начале своего хода цель ранена, она восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Небесный коготь Приём друида 22

Вы можете принять форму величественного орла, кружащего над битвой и пикирующего на врагов.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Требование: Вы должны иметь талант *дикая форма*.

Эффект: До конца сцены вы можете использовать *дикую форму*, чтобы превращаться в орла вашего размера. В этой форме вы получаете скорость полета, равную вашей скорости +2 и можете парить. Вы не можете использовать атакующие таланты на день и управлять объектами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных или обратно в форму гуманоида.

Невидимый зверь Приём друида 22

Вы исчезаете и появляетесь там, где враг вас ожидает меньше всего.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, когда вы используете *дикую форму*, чтобы принять животную форму, вы становитесь невидимым до конца своего хода.

Фантомный зверь Приём друида 22

Ваша животная форма получает свойства первородного духа, который охотится как призрак.

На день ✦ Животная форма, Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, каждый раз, когда вы используете *дикую форму* чтобы принять животную форму, вы становитесь неосязаемым и получаете фазирование до конца своего хода.

Силы природы на сцену 23 уровня

Громовой взрыв Атака друида 23

Над вами сгущаются чёрные тучи, и молнии бьют в головы врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: До конца вашего следующего хода любое существо, которое входит в зону вспышки или начинает в ней свой ход, получает урон электричеством 5.

Первобытный рык Атака друида 23

Ваш громогласный рёв поражает слух и разум врагов, ошеломляя их.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости, цель сбивается с ног и становится оглушённой до конца вашего следующего хода.

Сила охоты Атака друида 23

Вы пронзаете врага и получаете силу и здоровье от первородного духа, который направил вашу атаку.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости и вы можете использовать исцеление.

Первородный страж: Союзник в 5 клетках от вас тоже может использовать исцеление.

Хватающая земля Атака друида 23

Сама земля захватывает ваших врагов, удерживая их до того, как вы разорвете их своими когтями.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Первородный хищник: До конца своего следующего хода, пока вы находитесь в животной форме, вы получаете бонус к броскам атаки по цели, равный вашему модификатору Ловкости.

Силы природы на день 25 уровня

Жестокое избиение Атака друида 25

Во вспышке дикой ярости вы разрываете своего врага, сбиваете его с ног, и, лишив его сил, уходите прочь.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Вы сбиваете цель с ног.

Эффект: Совершите вторичную атаку по цели.

Вторичная атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Эффект: Совершите третичную атаку по цели.

Третичная атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения, и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Эффект: Цель получает урон 2к10 + ваш модификатор Мудрости. Если все три атаки попали, то цель получает дополнительный урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Первородная гроза Атака друида 25

Небо затягивается грозовыми облаками, и огонь с молниями поражают ваших врагов.

На день ✦ Зона, Инструмент, Огонь, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 4 в пределах 20 клеток
Первичная цель: Все враги во вспышке
Первичная атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон огнём и электричеством 4к6 + модификатор Мудрости и первичная цель сбивается с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону сильного ветра, которая существует до конца вашего следующего хода. Пока зона существует, вы можете совершать вторичную атаку, используя любую клетку в пределах зоны в качестве исходной клетки.

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Лежащий враг в пределах зоны встаёт
Вторичная цель: Вызвавший срабатывание враг во вспышке
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Вторичная цель не может встать во время своего текущего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Предвечный тигр Атака друида 25

Вы превращаетесь в жуткого тигра и набрасываетесь на врагов, которые рискуют подойти ближе.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 6к6 + модификатор Мудрости. Если атака попадает хотя бы один раз, вы совершаете шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Эффект: До конца сцены, находясь в животной форме, вы можете провоцированным действием совершать стандартную рукопашную атаку по любому врагу, который входит в смежную с вами клетку.

Приманка фей Атака друида 25

Сверкающие пятна сверхъестественного света обжигают и очаровывают тех врагов, которые следуют за светом.

На день ✦ Зона, Излучение, Инструмент, Очарование, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону сверхъестественного света, которая существует до конца вашего следующего хода. Пока зона существует, вы в конце своего хода сдвигаете всех врагов внутри неё на 3 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Силы природы на сцену 27 уровня

Взрывной ветер Атака друида 27

Внезапный порыв воющего сильного ветра разбрасывает существ во все стороны.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 4к6 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 5 клеток.

Дикий наскок Атака друида 27

Вы прыгаете на врага, избиваете его когтями, а затем прыгаете на другого врага.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на 3 клетки.

Первородный хищник: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно 1 + ваш модификатор Ловкости.

Цель: Все враги в пределах досягаемости во время шага
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Дикий ураган Атака друида 27

Вы раздираете и кусаете всех врагов в пределах досягаемости.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все существа во вспышке, которых вы видите
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 4к6 + модификатор Мудрости.

Полярный взрыв Атака друида 27

Вы призываете силу северных пустынь, создавая волну леденящего ветра.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон холодом 3к8 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Первородный страж: До конца вашего следующего хода цель также получает уязвимость ко всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на день 29 уровня

Взгляд зверя Атака друида 29

Когда враг встречает ваш взгляд, вы пробуждаете в себе внутреннего зверя.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Очарование, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Мудрости.

Ослепляющая пурга Атака друида 29

По вашему приказу через поле боя проносится северный ветер со снегом.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Первичная цель: Все существа во вспышке
Первичная атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон холодом 4к6 + модификатор Мудрости и первичная цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону снега, которая существует до конца вашего следующего хода. Пока зона существует, вы можете совершать вторичную атаку, используя любую клетку в пределах зоны в качестве исходной клетки.

Провоцированное действие **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Существо входит в зону или начинает в ней свой ход
Вторичная цель: Вызвавшее срабатывание существо во вспышке
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Вторичная цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Первородный архетип Атака друида 29

Вы становитесь не отражением Первородного Зверя, но его истинным воплощением.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции. Вы получаете бонус +2 к броску атаки по раненой цели.
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Эффект: До конца сцены, находясь в животной форме, вы получаете бонус +4 к скорости и бонус +2 к броскам атаки по раненым целям, и можете совершать шаг на 2 клетки действием движения.

Шипы-кровопийцы Атака друида 29

Ваш враг пытается освободиться от корней, который его схватили, но вы высасываете его жизнь и исцеляете свои раны.

На день ✦ Инструмент, Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Цель становится обездвиженной, ослабленной и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает всё). Вы восстанавливаете хиты, равные вашему модификатору Телосложения, за каждую цель, по которой вы попали этим талантом.

Последствие: Урон 3к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Урон 1к10 + модификатор Мудрости и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Охотник Кровавой Луны

«Сегодня ночью над горами взойдет красная луна. Это ночь кровавой луны — это моя ночь».

Требование: Друид, талант *дикая форма*

Некоторые легенды говорят о кровавой луне, ночи, а иногда и сезоне, когда Первородный Зверь бродит по диким уголкам нашего мира в физической форме. Говорят, что во время кровавой луны хищники всего мира становятся намного опаснее, а их голод становится ненасытным. Согласно некоторым легендам, кровавая луна — это извращённое состояние мира природы, вызванное богами или жестоким ответом первородных духов на нарушение своих законов. Вне зависимости от причин и последствий кровавой луны, некоторые друиды используют эти легенды как символ для своего свирепого рвения в защите равновесия мира природы.

Вы, охотник кровавой луны, предпочитаете свою животную форму и выбираете таланты, которые делают вас более опасным в этой форме. Когда ваше тело принимает животный облик, то вместе с ним преобразуется ваш разум. Вы наслаждаетесь бессознательным боем, используя животные инстинкты и мудрость, чтобы атаковать свою добычу. Вы — жестокий охотник, крадущийся в дебрях, но вы также и защитник первородных духов, которые гарантируют, что ни боги, ни предтечи не переступят свои границы.

С помощью силы кровавой луны вы и ваши духовные братья, сёстры и предки остаетесь хранителями мира.

Умения пути Охотника кровавой луны

Голод кровавой луны (11 уровень): Когда вы опускаете хиты врага до 0 своей рукопашной или ближней атакой, вы также можете свободным действием использовать второе дыхание.

Действие кровавой луны (11 уровень): Когда вы, находясь в животной форме, тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку.

Бешеные когти (16 уровень): Находясь в животной форме, вы можете совершать критическое попадание при выпадении 19—20.

Силы природы Охотника кровавой луны

Бешенство кровавой луны Атака Охотника кровавой луны 11

С ужасающим рыком вы разрываете врагов вокруг себя, нанося глубокие раны, приближающие их к смерти.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. Атака причиняет дополнительный урон 1к6 цели, которая уже находится в раненом состоянии.

Беспощадная точность Приём Охотника кровавой луны 12

Ваши когти и глаза вспыхивают красным светом, когда кровавая луна увеличивает точность ваших атак.

На день ✦ Животная форма, Первородный
Малое действие **Персональный**
Эффект: До конца вашего следующего хода вы можете перекинуть любой бросок рукопашной или ближней атаки, которая промахнулась, но вы должны использовать второй результат.

Природная могила Атака Охотника кровавой луны 20

Вы кидаетесь на врага в яростной атаке. Из этого сражения в живых останется только один.

На день ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** касание
Требование: Вы или цель должны быть ранены.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 6к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.

Страж Природных Врат

«За пределами этого мира есть существа, которые находят и уничтожают всё, что мы создаём. Моя задача устранить их любой ценой».

Требование: Друид

Древние договоры и сделки защищают мир природы от чрезмерного вмешательства богов и предтеч. Предтечи, как и демоны, склонны к разрушению мира и хотят его вернуть обратно в Стихийный Хаос, из которого он был создан, но их сила ограничена. С точки зрения многих друидов, самая большая угроза, которая сейчас стоит перед миром, это не боги или предтечи, а чуждые существа из Дальнего Предела, которые не связаны древними законами. Эти существа не обязательно желают разрушений, но хотят они того или нет, одно их присутствие в этом мире искажает его.

Как страж природных врат, вы поклялись находить и убивать искажённых существ, которые связаны с Дальним Пределом, и запечатывать любые двери между этим планом и вашим миром. Возможно, вы присоединились к ордену друидов единомышленников (организация, известная как Круг истины, является крупнейшей из таких орденов), или вы нашли свой собственный путь к тайному знанию Природных Врат. Мистические силы, которые вы изучаете на этом пути, начинаются с *первой печати Природных Врат*, которая создана для защиты ваших союзников и сокрушения врагов. Однако в первую очередь, вы должны использовать её для защиты мира природы от сил, которые его хотят уничтожить.

Умения пути Стража Природных Врат

Действие стража (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы или союзник в 5 клетках от вас может совершить спасбросок с бонусом +5.

Опутывающая сила природы (11 уровень): Когда вы совершаете зональную атаку, вы получаете боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми нет других существ.

Выносливый дух (16 уровень): Один раз за раунд, когда вы проваливаете спасбросок, союзник в 5 клетках от вас может совершить спасбросок.

Силы природы Стража Природных Врат

Первая печать Природных Врат — Атака Стража Природных Врат 11

Вы вызываете проклятье, которое поражает и отмечает врага, а его союзники становятся врагами первородных духов.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус +2 к броскам атаки всех первородных атакующих талантов, которые вы используете против цели и любого другого врага в пределах 5 клеток от неё.

Вторая печать Природных Врат — Приём Стража Природных Врат 12

Вы снимаете болезненные последствия действий ваших врагов с мира.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один враг во вспышке
Эффект: До конца сцены вы и ваши союзники получаете бонус +4 к спасброскам от эффектов, наложенных целью.

Третья печать Природных Врат — Атака Стража Природных Врат 20

По воле первородного духа ваш враг начинает рассеиваться.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). Когда цель получает продолжительный урон, она сбивается с ног и все враги в пределах 5 клеток от неё получают урон 5.
Промах: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Хранитель Скрытого Пламени

«Скрытое пламя горит во всём. Используй его для своей ярости, иначе я заберу его из твоей судьбы».

Требование: Друид

Согласно друидической легенде, Скрытое Пламя — это искра жизненной силы, которая есть у всех существ. Говорят, что животные, особенно хищные млекопитающие, живут в гармонии со своим Скрытым Пламенем, и используют её для усиления своей ярости. Когда существо позволяет свободно гореть своему Скрытому Пламени, оно открывается его безумной дикости, которая не гармонирует с естественным ходом вещей, равно как и поведение цивилизованных людей, который живут так, как будто в них вообще нет этого Пламени.

Вы — хранитель Скрытого Пламени, и способны наслаждаться этим источником силы и животной ярости. Взывая к Скрытому Пламени любого существа, вы можете ввести его в безумство, которое исключает любые тактические и стратегические размышления. Вы используете Скрытое Пламя в себе и своих союзниках, чтобы усилить свои хищные инстинкты, которые помогают вам сражаться.

Умения пути Хранителя Скрытого Пламени

Действие хранителя (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете также перебросить следующую атаку, которая промахнётся до конца вашего хода, но вы должны использовать именно второй результат.

Ярость Скрытого Пламени (11 уровень): Вы получаете бонус +1 к броскам дальнобойных, зональных и ближних атак по врагу, который находится к вам ближе остальных врагов.

Ринуться в битву (16 уровень): Когда союзник в пределах 5 клеток от вас совершает атаку в броске, вы и все остальные союзники в пределах 5 клеток от вас можете свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Силы природы Хранителя Скрытого Пламени

Разбудить зверя — Атака Хранителя Скрытого Пламени 11

Ваш враг воет в животной ярости, и сломя голову бросается в битву.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Вы подтягиваете цель на 5 клеток и сбиваете её с ног. Кроме того, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Искра ярости — Приём Хранителя Скрытого Пламени 12

Вы используете источник гнева, который горит в вас и ваших союзниках. В критический момент все вы начинаете сражаться с яростью загнанного зверя.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода все цели получают бонус таланта +1 к броскам атаки и бонус таланта +2 к броскам урона.

Дух зверя — Атака Хранителя Скрытого Пламени 20

Дух зверя нависает над вашим врагом, повергая его в безрассудную ярость.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Эффект: В цель вселяется дух зверя (спасение оканчивает). Пока дух управляет целью, она предоставляет боевое превосходство, может совершать только рукопашные атаки и должна выбирать в качестве цели ближайшего к ней вашего союзника. Кроме того, она должна совершать все провоцированные атаки, которые может. Цель не может совершать спасброски от этого эффекта, если с окончания своего последнего хода она попала своей рукопашной атакой.

Промах: Цель предоставляет боевое превосходство и должна выбирать в качестве цели ближайшего к ней вашего союзника (спасение оканчивает и то, и другое). Цель не может совершать спасброски от этого эффекта, если с окончания своего последнего хода она попала своей рукопашной атакой.

Небесный Охотник

«Орёл — совершенный хищник. Не привязанный к земле, он охотится как первородный природный дух».

Требование: Друид, талант *дикая форма*

Хотя Первородный Зверь обычно выглядит как млекопитающий хищник, некоторые его аспекты парят в небе на своих крыльях и охотятся в воздухе. Орлы, ястребы и соколы не менее жестокие хищники, чем пантеры и волки, и некоторые друиды принимают их форму, чтобы настигнуть свою добычу в полёте.

Вы один из этих друидов, небесный охотник, который в своей животной форме подражает хищным птицам. Ваша животная форме не позволяет вам летать постоянно, но время от времени вы можете подниматься в воздух и парить. Некоторые небесные охотники принимают животную форму хищного кокатриса с примитивными крыльями, позволяющими летать в коротких рывках. Другие оставляют свою обычную животную форму, но на мгновение превращаются в птицу, когда используют свои таланты Небесного охотника.

Умения пути Небесного охотника

Действие Небесного охотника (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, перед его использованием вы можете пролететь на расстояние вашей скорости.

Повелитель крыльев (11 уровень): Вы получаете бонус +2 к броскам атаки по летающим существам.

Чувства зверя (16 уровень): Когда вы используете дневные таланы животной формы, вы получаете бонус таланта +5 к проверкам Внимательности до конца сцены.

Силы природы Небесного охотника

Ослепляющие когти Атака Небесного охотника 11

Принимая форму летающего хищника, вы поражаете глаза вашего врага.

На сцену ✦ Животная форма, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете форму орла вашего размера, пролетаете расстояние, равное вашей удвоенной скорости, и совершаете следующую рукопашную атаку касанием в любой момент этого передвижения. Вы не провоцируете атаку, когда удаляетесь от своей цели. После атаки вы возвращаетесь в обычную животную форму.

Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости, и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Парящий сокол Приём Небесного охотника 12

Вы можете принять форму быстрой хищной птицы, чтобы парить над своими врагами.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**
Требование: Вы должны иметь талант *дикая форма*.

Эффект: До конца сцены вы можете использовать *дикую форму*, чтобы превращаться в сокола Крошечного размера. В этой форме вы получаете скорость полета, равную вашей скорости. Вы также получаете бонус +5 к проверкам Внимательности и бонус +4 к КД от провоцированных атак. Вы не можете атаковать, поднимать что-либо и управлять объектами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных этой формы или обратно в форму гуманоида.

Предвечный орёл Атака Небесного охотника 20

Вы превращаетесь в жуткого орла, пикируя вниз, чтобы поразить врагов своими громовыми крыльями.

На день ✦ Животная форма, Звук, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете форму орла своего размера, перелетаете на расстояние, равное вашей скорости и совершаете следующую атаку ближней вспышкой 5. После этого вы возвращаетесь в свою обычную животную форму. До конца сцены, находясь в животной форме, вы можете принимать эту форму орла и лететь с вашей скоростью действием движения. В конце этого действия вы должны приземлиться и затем возвращаетесь в свою обычную животную форму.

Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 4к6 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

АПОСТОЛ

«Единственное, что сильнее моей веры, это огонь, которым я сжигаю тех, кто встаёт против воли богов».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Контроллер. Вы используете божественную силу, чтобы поражать своих врагов издалека, делать их неспособными защищаться, и разбрасывать их во все стороны. В зависимости от выбора ваших классовых умений и талантов, ваша вторая роль будет ближе к атакующему или лидеру.

Источник силы: Духовный. Вы практикуете древнюю форму духовной магии и владеете силой, которую использовали сами боги в битвах с предтечами.

Ключевые характеристики: Мудрость, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, из шкур, кольчужные

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное

Инструменты: Жезлы, посохи

Бонус к защитам: +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 10 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 4

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Религия. На 1 уровне выберете ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Выносливость (Тел), История (Инт), Запугивание (Хар), Магия (Инт), Переговоры (Хар), Проницательность (Мдр), Религия (Инт).

Классовые умения: Вызов божественной силы, Духовное соглашение, Ритуальная магия

На заре времён боги, населявшие Астральное Море, сражались с предтечами из Стихийного Хаоса, могущественными сущностями, которые образовали мир из бесформенной пустоты. Величайшими из смертных посланников богов были апостолы, которые несли в себе часть божественной силы, сражаясь за них. Ни одни из других смертных служителей богов не могли получить такую же силу. Через ритуалы посвящения каратели, жрецы и паладины получают возможность воплощать отзвуки этой силы, воздавая молитвы и вызывая духовную энергию через свои символы веры. Но вы можете направленно использовать силу самого божества. Ни один символ не может содержать её, но произнося слова создания, вселенная изменяет свою форму по вашей воле и воле вашего божества.

Возможно, вы тренировались в секретном монастыре, или учились в библиотеке, в которой сохранилась древнейшая вселенская мудрость. Может быть, вы получили эти знания напрямую от своего божества, или обнаружили семя духовной силы в самом себе. Вы можете даже быть бессмертным, который родился в смертном теле, и медленно пробуждает в себе свою сияющую духовную силу. Вне зависимости от вашего прошлого, вы являетесь одним из преданных прислужником богов, связанный

WILLIAM O'CONNOR

соглашением, в котором вы поклялись использовать свою духовную силу во имя великого блага. К чему приведет вас эта невероятная духовная сила?

Классовые умения апостола

Апостолы обладают следующими классовыми умениями.

Вызов божественной силы

Один раз за сцену вы можете использовать талант Вызова божественной силы. Вы начинаете с двумя талантами Вызова божественной силы: *порицанием нежити* и талантом, который определяется вашим выбором Духовного соглашения. Вы можете получить дополнительные таланты Вызова божественной силы, приобретая духовные черты.

Духовное соглашение

Апостолы владеют древней духовной силой, которая не доступна большинству смертных, а только тем, кто заключил личное соглашение с богом. Апостолы проводят долгие годы за обучением и тренировками. Только после этого им позволяют заключить финальное соглашение, которое позволит им получить таланты своего класса. Ходят слухи, что во время финальной клятвы соглашения, божество апостола на мгновение воплощается в мире смертных, но остальные детали посвящения апостолов находятся в строжайшем секрете.

Выберите один из вариантов, описанных ниже. Выбор Духовного соглашения обеспечит вас талантом Вызова божественной силы и воплощением соглашения, которое даёт дополнительные эффекты вашим атакующим талантам на сцену и на день. Ваш выбор также влияет на бонусы некоторых талантов апостола, которые подробно описаны в самих талантах.

Соглашение сохранности

Боги поддерживают вас, защищая своего служителя и помогая тому, кто стремится покарать их врагов.

Вызов божественной силы: Вы получаете талант Вызова божественной силы *порицание хранителя*.

Воплощение соглашения: Когда вы в свой ход используете духовный атакующий талант на сцену или на день, вы можете сдвинуть союзника в пределах 10 клетках от себя на 1 клетку.

Соглашение гнева

Вы поклялись находить и уничтожать тех, кто противостоит вашему божеству. Предтечи, демоны и дьяволы падают перед вашей магией, которая сносит их как коса.

Вызов божественной силы: Вы получаете талант Вызова божественной силы *доспех гнева*.

Воплощение соглашения: Когда вы в свой ход используете духовные атакующие таланты на сцену или на день, вы получаете бонус к броску урона, равный 1 за каждого врага, которого вы атакуете этим талантом.

Ритуальная магия

Вы получаете бонусную черту Ритуальный Заклинатель, которая позволяет вам использовать магические ритуалы (смотрите 10 главу *Книги игрока*). Вы получаете собственную книгу ритуалов, содержащую два ритуала на ваш выбор, которые вы уже освоили: Рука Судьбы и один ритуал 1 уровня.

Один раз в день вы может исполнять ритуал Рука Судьбы, не тратя компоненты.

Инструменты

Апостолы не используют символы веры, так как считают, что их магия превосходит такие проводники духовной силы. Вместо этого апостолы используют жезлы и посохи, как символ власти богов над миром смертных. Когда вы используете магический жезл или посох, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов апостола и его путей совершенства, которые имеют ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструментов.

Апостолы и божества

Выбор божества: Как и другие духовные персонажи, апостолы преданно служат одному или нескольким богам. Большинство апостолов посвящает себя служению одному богу, но каждый из них признаёт всех богов пантеона достойными

Обзор апостола

Особенности: Ваши таланты помогают вам управлять врагами: замедлять, останавливать или изменять их движение; ослаблять их атаки; а также помещать их в зоны духовного огня. Вы призываете ангельские сущности, которые помогают вам сражаться с врагами и воодушевляют союзников.

Религия: Как и жрецы, апостолы могут поклоняться любому божеству, но некоторые из них служат богам, которых нельзя найти в пантеоне, вроде Королевы Воронов и Векны. Апостолы, преданные Бахамуту, также часто почитают Тиамат, поклоняясь этим двум богам как двум проявлениям убитого бога-дракона Ио. В отличие от большинства духовных персонажей, апостолы часто молятся всем богам и взывают о помощи ко всему пантеону, дабы сплотить их силы против общего врага — предтеч.

Расы: Дварфы и дэвы становятся самыми хорошими апостолами; дварфы крайне преданы богам, а наследие дэвов позволяет им быть лучшими апостолами. Долгоживущие эладрины и эльфы имеют расовую память, которая сохранила легенды о первых войнах между богами и предтечами, поэтому эти две расы тоже часто следуют пути апостолов. Несмотря на всё это апостолов можно найти среди любых рас.

уважения (смотрите «божества» на 20 странице *Книги игрока*). Жрецы могут почитать Кореллона и презирать Лолт как соперника и врага, но апостолы, преданные Кореллону, считают Лолт и её служителей союзниками в борьбе против сил, которые стремятся уничтожить весь мир и богов. Это не означает, что вы не можете бороться со злыми планами последователей Лолт, если вы почитаете Кореллона, но вы не должны забывать о более широком положении вещей во всём мире.

Выбор мировоззрения: Апостолы не получают свою силу, совершая ритуалы посвящения, как каратели, жрецы и паладины. Вы несёте в своей душе след прикосновения божественной руки, а это канал, по которому течёт духовная сила течёт в мир, и вы используете её в своих целях. Из-за того что вы стремитесь привести свои желания в гармонию со своим божеством, ваши мировоззрения должны совпадать. Например, апостол Морадина должен быть законно-добрым, апостол Пелора добрым, а апостол Йоун должен быть без мировоззрения.

Создание апостола

Апостолы полагаются на Мудрость — это воплощение их связи с божественной волей. От неё зависит точность и сила их атак. Все апостолы заключают со своим божеством соглашение, клятвенный договор, в котором апостол соглашается верно нести в себе божественную силу и использовать её во имя своей духовной цели. Два наиболее распространённых соглашения — Соглашение сохранности и Соглашение гнева — делят апостолов на две ветви развития. Несмотря на выбор вашего Духовного соглашения вы можете выбирать любые таланты, которые посчитаете нужными.

Гневный апостол

Вы — инструмент божественного гнева, разящий тех, кто безрассудно сомневается в пределах силы вашего божества. Сделайте мудрость своей наивысшей характеристикой, за которой следует Телосложение, благодаря которому вы получите физическую выносливость и усилите последствия божественного гнева. Сфокусируйтесь на талантах, которые сокрушают ваших врагов. Гневный апостол своей второй ролью близок к атакующему.

Рекомендуемое классовое умение: Соглашение гнева

Рекомендуемая черта: Защита Апостола

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Запугивание, Проницательность, Религия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *свет мести, хватающий осколок*

Рекомендуемый талант на сцену: *гром правосудия*

Рекомендуемый талант на день: *очищающее пламя*

Хранящий апостол

Вы охраняете своих союзников, сочетая защитную магию с молитвами, которые мешают или ослабляют вражеские атаки. Мудрость должна быть вашей наивысшей характеристикой, за которой следует Интеллект, необходимый для предвидения и хитрой защиты ваших союзников. Выбирайте таланты, которые предоставляют защитные преимущества вашим союзникам или дающие штрафы врагам. Хранящий апостол в своей второй роли близок к лидеру.

Рекомендуемое классовое умение: Соглашение сохранности

Рекомендуемая черта: Проницательная Сохранность

Рекомендуемые навыки: История, Магия, Переговоры, Религия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *солнечный удар, молния авангарда*

Рекомендуемый талант на сцену: *клинки астрального огня*

Рекомендуемый талант на день: *ослепляющий призыв цепей*

Таланты апостола

Ваши таланты апостола называются молитвами, но они не столько просят богов о помощи, сколько управляют потоками божественной силы.

Классовые умения

Все апостолы имеют талант Вызова божественной силы упрёк нежити. Ваш выбор Духовного соглашения определяет второй талант Вызова божественной силы, с которым вы начинаете.

Вызов божественной силы: Доспех гнева — Умение апостола

Когда ваш враг атакует, вы вызываете божественную силу, чтобы окружить себя пылающей аурой излучения.

На сцену ✦ Духовный, Излучение
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас попадает по вам
Цель: Враг во вспышке, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель получает урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения, и вы толкаете её на 2 клетки.

Уровень 11: Урон излучением 1к6 + ваш модификатор Телосложения.
Уровень 21: Урон излучением 2к6 + ваш модификатор Телосложения.

Вызов божественной силы: Порицание хранителя — Умение апостола

Вы призываете богов покарать врага, который рискнул поразить тех, кому вам вверено защищать.

На сцену ✦ Духовный
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг в пределах 10 клеток от вас попадает по вашему союзнику

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус к своему следующему броску атаки по вызвавшему срабатывание врагу, равный вашему модификатору Интеллекта.

Вызов божественной силы: Порицание нежити — Умение апостола

В вашем присутствии нежить бежит и корчится от боли, когда её обжигает божественный свет.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа-нежить в волне
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости. Вы толкаете цель на 2 клетки и делаете её изумленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 5: Урон излучением 2к10 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 11: Урон излучением 3к10 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 15: Урон излучением 4к10 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 21: Урон излучением 5к10 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 25: Урон излучением 6к10 + ваш модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Неограниченные молитвы 1 уровня

Божественные стрелы — Атака апостола 1

Вы мечете стрелы божественных молний в своих врагов.

Неограниченный ✦ Духовный, Инструмент, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Мудрости.

Уровень 21: Урон электричеством 2к6 + модификатор Мудрости.

Молния авангарда — Атака апостола 1

Разряды божественных молний выпрыгивают из ваших рук, выжигая перед вами целую область. Стрелы никуда не исчезают, готовясь ответить на любую атаку, совершенную врагами.

Неограниченный ✦ Духовный, Инструмент, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к6 + модификатор Мудрости. Каждый раз, когда до конца вашего следующего хода цель совершает провоцированную атаку, она получает урон электричеством, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 21: Урон электричеством 2к6 + модификатор Мудрости.

Свет мести — Атака апостола 1

Вы поражаете врага обжигающей сферой света, которая загорается огнём мести, если ваши союзники будут ранены.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости. Если в смежной с целью клетке находится ваш раненый союзник, атака причиняет дополнительный урон излучением, равный вашему модификатору Телосложения.

Уровень 21: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости.

Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Солнечный удар — Атака апостола 1

Луч света вырывается из ваших рук, чтобы поразить врагов обжигающим светом и заставить их двигаться.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости.

Особенность: Вы можете использовать этот талант в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Хватающий осколок — Атака апостола 1

Вы мечете кристальную магическую сферу в своих врагов. При ударе разлетаются сотни крошечных светящихся осколков, которые вонзаются в ваших врагов и замедляют их передвижение.

Неограниченный ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением, равный вашему модификатору Мудрости, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости.

Молитвы на сцену 1 уровня

Астральный ужас — Атака апостола 1

В вас бушует астральная энергия, превращающая вас в маяк божественного ужаса, поражающий врагов.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на 2 клетки.

Гром правосудия — Атака апостола 1

Каждый раз, когда вы бьёте своим посохом по земле, волны грома сотрясают воздух вокруг ваших врагов, поражая и оглушая их.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Мудрости или урон звуком 2к6 + модификатор Мудрости, если цель — только одно существо. Кроме того, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Соглашение гнева: Вы также толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Клинки астрального огня — Атака апостола 1

Сверкающие клинки из энергии света появляются и атакуют ваших врагов. После этого они превращаются в призрачные щиты, которые защищают ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Все союзники во вспышке получают бонус таланта +2 к КД до конца вашего следующего хода.

Соглашение сохранности: Бонус к КД равен 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Копьё инквизитора Атака апостола 1

Копьё из сверкающей энергии проносится по воздуху и вонзается во врага, обжигая его божественной силой и приковывая к месту.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 1 уровня

Ангельский эшелон Атака апостола 1

Призрачные ангелы спускаются с небес и атакуют врагов вокруг вас, а затем останавливаются, готовясь к следующей атаке.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда цель атакует, она получает урон излучением 5.

Промах: Половина урона.

Ослепляющий призыв цепей Атака апостола 1

Вы шепчете древние слова сковывания, призывая силу богов помешать движению врагов призрачными цепями.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка **10**
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промах: Цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Очищающее пламя Атака апостола 1

Божественный огонь омывает ваших врагов, обжигая не только их плоть, но и душу.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к10 + модификатор Мудрости и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Призыв ангела огня Атака апостола 1

Светящаяся фигура появляется перед вами, и с каждым шагом этот ангел вспыхивает божественным огнём.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Огонь, Призыв
Малое действие **Дальнобойный** 5

Эффект: Вы призываете ангела огня Среднего размера в свободной клетке в пределах диапазона. У ангела скорость 6 и скорость полёта 6 (парение). Вы можете дать ангелу следующие особые команды:

Стандартное действие: Ближняя вспышка 1; цель — все существа во вспышке; Мудрость против Реакции; урон огнём 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Реакции; урон огнём 1к8 + ваш модификатор Мудрости.

Молитвы-приёмы 2 уровня

Божественный зов Приём апостола 2

Вы произносите слова силы, чтобы собрать союзников вокруг себя.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один или два союзника

Эффект: Вы подтягиваете каждую цель на 3 клетки.

Посланник богов Приём апостола 2

Вы говорите голосом богов, заставляя других внимать вашим словам.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус таланта +5 к своей следующей проверке Переговоров или Запугивания во время этой сцены. Если вы совершаете эту проверку частью испытания навыков, вы получаете 2 успеха при удачной проверке, и не получаете провала при неудаче.

Саван благоговения Приём апостола 2

Ваш голос звучит словно гром, и вас окутывает духовное величие, которое поражает страхом и уважением сердца ваших слушателей.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете говорить громогласным голосом, который позволит существам в пределах 150 метрах (500 футов) ясно слышать вас. Вы получаете до конца своего хода бонус таланта к своей следующей проверке Запугивания, равный вашему модификатору Телосложения.

Саван тревоги Приём апостола 2

Вы вызываете божественную защиту, которая позволяет вам и вашим союзникам мгновенно действовать в самом начале боя.

На день ✦ Духовный
Не действие **Ближняя** вспышка 10
Триггер: Вы и ваши союзники совершаете проверку инициативу в начале сцены
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Все цели получают бонус к проверке инициативы, равный 2 + ваш модификатор Интеллекта.

Стена света Приём апостола 2

Вы придаёте божественной энергии форму длинной светящейся стены.

На день ✦ Духовный, Созидание
Малое действие **Зональная** стена 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вы создаёте стену из божественной энергии. Стена имеет 1 клетку в высоту и существует до конца вашего следующего хода. Находясь в стене, все союзники получают бонус таланта +1 к КД, и все союзники, начинающие свой ход внутри стены, получают 5 временных хитов.

Поддержание малым: Стена сохраняется.

Молитвы на сцену 3 уровня

Глиф заключения — Атака апостола 3

Божественный глиф осуждения появляется вокруг ваших врагов, обжигая их силой света. Если они уходят со своих мест, глиф вспыхивает обжигающим светом.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости. Если цель передвигается до конца своего следующего хода, она получает урон излучением 5.

Предложение правосудия — Атака апостола 3

Вы взываете к богам, требуя покарать врага, рискнувшего атаковать вас или вашего союзника, и быть милосердными к тому врагу, кто удержался от атаки.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо

Эффект: Если цель атакует вас или ваших союзников до конца своего следующего хода, она получает в конце своего хода урон излучением 2к10 + ваш модификатор Мудрости. Если цель не атакует вас или ваших союзников до конца своего следующего хода, она получает 5 временных хитов в конце своего хода.

Солнечный молот — Атака апостола 3

Выкованный из света Яркого Града солнечный молот сияет ярче с каждым вашим раненым союзником. Вы призываете этот молот, чтобы поразить врагов вспышкой света.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости. Если во вспышке находится хотя бы один ваш раненый союзник, атака причиняет дополнительный урон излучением 2.

Цепи Карцери — Атака апостола 3

Вы призываете силу тюрьмы Карцери, создавая красные цепи вокруг врагов, мешая их передвижению.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 5 уровня

Икона ужаса Атака апостола 5

Вы призываете Икону ужаса, которая однажды использовалась для изгнания сущностей Дальнего Предела из этого мира. Когда икона проникает в разум ваших врагов, они в страхе отступают назад.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на 2 клетки.

Соглашение гнева: Количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно вашему модификатору Телосложения.

Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку.

Клинок мести Атака апостола 5

Среди ваших врагов появляется призрачный ангел. Хотя сам ангел имеет смутные очертания, его клинок выглядит твёрдым и готовым атаковать врагов, которые угрожают вашим союзникам.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте клинок мести в свободной клетке в пределах диапазона. Клинок существует до конца вашего следующего хода. Клинок занимает 1 клетку. Враги не могут проходить через его пространство, но союзники могут. Клинок может окружать врагов вместе с вами и вашими союзниками. Кроме того, этим клинком вы можете совершать следующую атаку.

Немедленное прерывание **Рукопашный** 1
Триггер: Враг в пределах 10 клеток от клинка попадает по вашему союзнику
Эффект: Перед атакой вы передвигаете клинок в клетку, смежную с врагом, вызвавшим срабатывание.
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости.

Поддержание малым: Клинок остаётся, и вы можете переместить его на 5 клеток.

Обжигающая сфера Атака апостола 5

Среди ваших врагов появляется миниатюрное солнце, ослепляющее их божественным светом.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 1к8 + модификатор Мудрости и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Соглашение сохранности: Цель также становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Хватающие цепи надзирателя Атака апостола 5

Вы призываете цепи Ратоса, экзарха богов, который следит за пленёнными ангелами-предателями. Эти сверкающие голубые цепи вырываются из земли и приковывают к месту ваших врагов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Силовое поле
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 1к6 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Молитвы-приёмы 6 уровня

Астральный шаг Приём апостола 6

Вы создаёте кратковременный проход через Астральное море, телепортируя себя и своих союзников на небольшое расстояние.

На день ✦ Духовный, Телепортация
Действие движения **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Вы телепортируете все цели на 3 клетки.

Соглашение сохранности: Количество клеток, на которое вы телепортируете каждую цель, равно 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Общая выносливость Приём апостола 6

Во время древней войны боги сражались как единое целое против своих врагов, предтеч. Ваша магия может помочь вам и вашим союзникам встать единым строем, распределяя ранения на всех.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас получает урон от атаки
Цель: Союзник, вызвавший срабатывание.

Эффект: Вы или союзник в пределах 10 клеток от вас получает вместо цели урон от вызвавшей срабатывание атаки, но цель получает остальные эффекты, причинённые атакой.

Символ надежды Приём апостола 6

Вы создаёте сияющий символ надежды, который поддерживает ваших союзников в борьбе с врагами.

На день ✦ Духовный, Созидание
Малое действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте символ надежды в свободной клетке в пределах диапазона. Символ существует до конца вашего следующего хода. Все союзники в пределах 5 клеток от символа получают бонус таланта +2 к спасброскам, и все союзники, начинающие свой ход в пределах 5 клеток от символа, получают 5 временных хитов.

Поддержание малым: Символ сохраняется.

Требование правосудия Приём апостола 6

Когда союзник находится под опасным эффектом, или враги пытаются избежать вашей мощной магии, вы изменяете их судьбу так, как считаете нужным.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Существо в пределах 10 клеток от вас совершает спасбросок
Цель: Существо, вызвавшее срабатывание
Эффект: Цель перебрасывает спасбросок и должна использовать новый результат.

Щит света Приём апостола 6

Перед глазами вашего врага вспыхивает свет, ослабляя его атаки по вашим союзникам.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Враг в пределах 10 клетках от вас совершает бросок атаки по вашему союзнику
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Эффект: Цель получает штраф –3 к броску атаки, вызвавшей срабатывание. Если атака попадает и причиняет урон, вы сдвигаете союзника на 1 клетку после того как он получит урон.

Молитвы на сцену 7 уровня

Губительный глаз правосудия Атака апостола 7

Вы приковываете свой гневный взгляд к группе врагов, наполняя их сердца страхом и трепетом.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Небесная громовая стрела Атака апостола 7

Стрела голубой энергии выскакивает из вашего посоха, расталкивая врагов подальше от вас.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Мудрости и вы толкаете цель на 1 клетку.

Соглашение сохранности: Количество клеток, на которое вы толкаете цель, равно 1 + ваш модификатор Интеллекта.

Призыв к повиновению Атака апостола 7

Вы приковываете свой гневный взгляд к группе врагов, наполняя их сердца страхом и трепетом.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Эффект: Перед атакой каждая цель может свободным действием упасть ничком. Атака автоматически промахивается по лежащим целям.

Соглашение гнева: Все лежащие цели получают урон психической энергией 1к6.

Атака: Мудрость + 5 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости.

Стрела восходящего солнца Атака апостола 7

Мягкий луч света падает на вашего врага. Луч усиливает своё сияние, пока не прожигает плоть цели и не ослепляет его.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель не получает линию обзора ни до каких существ, находящихся дальше 3 клеток от него.

Молитвы на день 9 уровня

Лазурное пламя Атака апостола 9

Древние тексты говорят о Лазурном Знаке, мощном сигиле, который используется для удерживания существ из космоса. Вы вызываете этот знак, создавая сияющую сферу, ослепляющую тех, кто выходит за её пределы.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону лазурного света, которая существует до конца вашего следующего хода. Все существа, начинающие ход в зоне и покидающие её, становятся ослеплёнными (спасение оканчивает).
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Призыв ангела-воина Атака апостола 9

Вы рисуете в воздух мерцающий знак, и из него выходит ангельская фигура, несущая два меча — мести и боли.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Призыв
Малое действие **Дальнобойный** 5
Эффект: Вы призываете ангела Среднего размера в свободной клетке в пределах дальности. Ангел имеет скорость 6 и скорость полёта 6 (парение). Он получает бонус +4 к КД. Вы можете дать ангелу следующие особые команды.

Малое действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Стойкости; урон 1к8 + модификатор Мудрости.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Реакции; урон 1к8 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца своего хода.

Райские видения Атака апостола 9

Вы произносите 7 слов мира, погружая врагов в состояние транса, в котором они наблюдают райские видения.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Очарование
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель не способна совершать атаки (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель атакуют, она может совершить спасбросок от этого эффекта.
Промах: Цель не способна совершать атаки до конца своего следующего хода. Если цель атакуют до конца её следующего хода, этот эффект оканчивается.

Четыре фразы судьбы Атака апостола 9

Когда вы произносите четыре фразы судьбы, ваши враги слабеют от страха и теряют волю к победе.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: До конца сцены все существа, которые попадают или промахиваются по вам, получают урон психической энергией 5.

Молитвы-приёмы 10 уровня

Ангельская внешность Приём апостола 10

Когда ваш враг атакует, вы принимаете образ ангела смерти. Исполненный страха, враг убегает прочь.

На сцену ✦ Духовный, Страх
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 5
Триггер: Враг в пределах 5 клеток от вас совершает против вас бросок атаки
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Эффект: Цель получает штраф -2 к броску атаки, вызвавшему срабатывание. После совершения атаки вы толкаете цель на 3 клетки.

Божественное обновление Приём апостола 10

Вы поддерживаете союзников своей духовной силой.

На день ✦ Духовный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один или два союзника, у которых осталось не больше двух исцелений.
Эффект: Каждая цель восстанавливает по одному исцелению.

Опека мученика Приём апостола 10

Вы создаёте щит божественной энергии, который защищает ваших союзников от атак.

На день ✦ Духовный
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10
Триггер: По союзнику в пределах 10 клеток от вас попадает зональная или ближняя атака
Эффект: Атака, вызвавшая срабатывание, попадает по вам, а не по союзнику.

Соглашение выносливости Приём апостола 10

Вы отдаёте свою жизненную энергию своим союзникам.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**
Эффект: Каждый раз, когда союзник в пределах 10 клеток от вас получает возможность использовать исцеление, вы можете свободным действием потратить исцеление вместо него. Вы тратите исцеление, но не восстанавливаете хитов, а союзник, восстанавливает хиты, как если бы он использовал своё исцеление. Действует до окончания сцены.

Молитвы на сцену 13 уровня

Ветра Селестии Атака апостола 13

Вы призываете ветра, которые несутся из верхних пределов Селестии, чтобы поразить ваших врагов.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 3к6 + модификатор Мудрости и вы или сдвигаете цель на 2 клетки или сбиваете её с ног.
Соглашение сохранности: Вы или сдвигаете цель на количество клеток, равное 1 + ваш модификатор Интеллекта, или сдвигаете каждую цель на 1 клетку, после чего сбиваете её с ног.

Клеймо еретика Атака апостола 13

Вы отмечаете врага божественным клеймом, обращая на него гневный взор богов.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости или 3к8 + модификатор Мудрости, если цель — только одно существо. Цель получает штраф -5 к одному спасброску на ваш выбор до конца вашего следующего хода.
Соглашение гнева: Цель получает штраф -5 ко всем спасброскам до конца вашего следующего хода.

MICHAEL BERG

Колонна охраняющего огня Атака апостола 13

Вы шепчете божественное слово, которое раздаётся как далёкий гром, и колонна охраняющего света поражает ваших врагов.

На сцену ✦ Духовный, Зона, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём 3к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вспышка создаёт зону божественного огня, которая существует до конца вашего следующего хода. Когда враг, находящийся в пределах зоны, покидает её или промахивается или попадает по вам или вашему союзнику, находящемуся за её пределами, он получает урон огнём 5.

Привлечение внимания Атака апостола 13

Вы говорите мощным божественным голосом, заставляя врага остановиться.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Эффект: Вы получаете до конца своего следующего хода бонус +5 к проверкам Переговоров и Запугивания против цели.

Молитвы на день 15 уровня

Молот богов Атака апостола 15

Сверкающий, призрачный молот появляется над врагами и поражает их разум, создавая громовой удар. Молот символизирует Гулдарак, который боги сделали из чистого грома для изгнания предтеч из глубин земли.

На день ✦ Духовный, Звук, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон звуком 4к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все цели сбиваются с ног. Кроме того, вспышка создаёт зону резонирующего грома, которая остаётся до конца вашего следующего хода. В начале вашего следующего хода все существа в зоне сбиваются с ног.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Отметка анафемы Атака апостола 15

Вы накладываете на своего врага метку анафемы, которая прожигает своим светом его плоть и поражает его союзников.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон излучением 2к10 + модификатор Мудрости и продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Продолжительный урон излучением 15 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, и продолжительный урон излучением 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Каждый раз, когда цель проваливает спасбросок от продолжительного урона, все враги в 5 клетках от неё получают урон излучением 5.

Стена клинков Атака апостола 15

Вы создаёте осколок астральной стали и превращаете её в смертельную стену острых клинков. Затем вы приказываете стене лететь на врагов.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Зональная** стена 8 в пределах 20 клеток

Эффект: Вы создаёте стену из сияющих клинков в свободных клетках. Стена может достигать 4 клеток в высоту, и существует до конца вашего следующего хода. Стена предоставляет укрытие вам и вашим союзникам. Любое существо, которое входит в стену или начинает там свой ход, получает урон излучением 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

Пока вы находитесь в пределах 5 клеток от стены, вы можете совершить следующую атаку.

Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Эффект: Перед атакой уберите 1 клетку стены.
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон излучением 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

Поддержание малым: Стена сохраняется.

Три сумрачных маяка Атака апостола 15

В темнейшие дни войны против предтеч боги использовали три сияющих маяка, чтобы пересекать Астральное Море. Сегодня эти маяки всё ещё горят, запутывая ваших врагов и направляя союзников к безопасности.

На день ✦ Духовный, Зона, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток

Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 4к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону сверкающего света, которая существует до конца сцены. Малым действием вы можете телепортировать существ, находящихся в зоне, на 5 клеток.

Молитвы-приёмы 16 уровня

Икона жизни Приём апостола 16

Вы призываете символ жизни, сияющую золотую икону, которая возвращает души ваших союзников в их смертные тела, даже когда их отделяет смерть.

На день ✦ Духовный, Зона
Малое действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 20 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону золотого света, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, все ваши союзники получают бонус +5 к спасброскам от смерти, и если союзник выкидывает при этом броске «20», он может использовать два исцеления вместо одного.

Прогулка между мирами Приём апостола 16

Боги создали много странных проходов сквозь время и пространство, чтобы помочь себе в битве против предтеч. Вы знаете множество таких путей.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает фазирование до конца вашего следующего хода.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Соглашение жизни Приём апостола 16

Вы заключаете божественный договор с одним из ваших союзников, жертвуя своей силой, и передавая её ему, когда это станет необходимым.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: До конца сцены, вы и ваши союзники можете использовать второе дыхание либо для получения обычных преимуществ или для предоставления их цели. Жертвующий персонаж использует второе дыхание, но не восстанавливает хиты и не получает бонусов к защитам. Вместо этого хиты восстанавливает цель, как если бы она использовала исцеление и получает бонус +2 ко всем защитам до начала следующего хода жертвующего персонажа.

Щит правосудия Приём апостола 10

Вы умоляете божественную справедливость защитить вашего союзника, и обречь на смерть вашего врага.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание Дальнобойный 10
Триггер: Враг в пределах 10 клеток от вас совершает бросок атаки по вашему союзнику
Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель получает штраф –4 к броску атаки, вызвавшей срабатывание. До конца вашего следующего хода все атакующие получают бонус таланта +2 к броскам атаки по цели.

Молитвы на сцену 17 уровня

Глиф сияния Атака апостола 17

Вы призываете глиф сияния, который использовали боги для освещения темнейших земель и ослепления своих врагов его мощным светом.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Глиф трёх клинков Атака апостола 17

В древние времена боги выковали три священных клинка, которые могли окружать и ловить сильнейших предтеч. Вы призываете эти клинки, чтобы поймать своих врагов в кольцо призрачных лезвий.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. Если цель перемещается больше чем на 1 клетку до конца вашего следующего хода, она получает урон 5.

Соглашение сохранности: Урон, который получает цель, если переместится больше чем на 1 клетку, равен 5 + ваш модификатор Интеллекта.

Кровавый долг Атака апостола 17

Каждая рана, нанесённая вашим врагом, становится кровавым долгом и вселяет гнев в ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, все существа, которых атакует цель, получают бонус +2 к своим следующим броскам атаки по цели.

Соглашение гнева: Бонус к броскам атаки равен 1 + ваш модификатор Телосложения.

Проклятье Гемнатуна Атака апостола 17

Вы призываете слабый отголосок проклятья, которое превратило ужасного предтечу Гемнатуна в статую, и на мгновение заставляете врагов замереть.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости, цель становится изумлённой и обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Молитвы на день 19 уровня

Астральная буря Атака апостола 19

Вы разрушаете стену между этим миром и астральным владением, заставляя шторм божественной энергии прорываться через ваших врагов и разбрасывать их.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 7к6 + модификатор Мудрости, вы сдвигаете цель на 5 клеток и сбиваете её с ног.

Промах: Половина урона, вы сдвигаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног.

Могила Магрима Атака апостола 19

Вы обращаетесь к Магриму — экзарха камня и тьмы, который помог построить темницу Карцери — чтобы заточить ваших врагов.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Созидание
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт могилу из белого камня. Могила заполняет вспышку и должна находиться на твёрдой поверхности. Могила является непроходимым препятствием, и может быть атакована как предмет: КД 6, Стойкость 10, Реакция 5 и имеет 60 хитов. Когда могила разрушается, она становится труднопроходимой местностью.

При появлении могилы совершите следующую атаку.

Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 3к6 + модификатор Мудрости и цель исчезает в могиле. Находясь внутри могилы, цель изумлена и не имеет линии обзора и эффекта ни до чего за пределами могилы. Цель может совершать рукопашные и ближние атаки только против могилы. Когда могила разрушается, цели появляются в пространстве, которое занимали ранее, или в ближайших свободных клетках.
Промах: Половина урона и вы сдвигаете цель в ближайшее пространство за пределами вспышки.

Призыв ангела света Атака апостола 19

Луч света появляется перед вами, и из него выходит ангел, облачённый в сияющий серебряный доспех. Ангел несёт цеп, который оканчивается сферой чистого света.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Призыв
Малое действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы призываете ангела света Среднего размера в свободной клетке в пределах диапазона. У ангела скорость 6 и скорость полёта 8 (парение). Он получает бонус +4 к КД и бонус +2 к остальным защитам. Все враги, начинающие ход в соседних с ангелом клетках, становятся отмеченными им до конца вашего следующего хода. Вы можете дать ангелу следующие особые команды.

Малое действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Реакции; урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости, и до конца вашего следующего хода цель теряет линию обзора для существ, находящихся дальше 5 клеток от неё.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Реакции; урон излучением 1к10 + модификатор Мудрости.

Проклятье Гартака Атака апостола 19

Экзарх Гартак предал богов. Он был проклят так, что его следующий смертельный удар, который он нанесёт по врагу, заставит его умереть от той же раны.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 5к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Каждый раз, когда цель попадает атакой, она получает урон 10. Этот эффект заканчивается в конце хода цели, если она не атаковала с конца своего предыдущего хода.

Молитвы-приёмы 22 уровня

Опека божественного света Приём апостола 22

Вы укутываете себя колонной сверкающего света, который поддерживает ваши жизненные силы и защищает от ран.

На день ✦ Духовный, Исцеление
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: Вы можете использовать два исцеления и получаете иммунитет ко всем видам урона до начала своего следующего хода. Если вы добровольно совершите атаку до конца своего следующего хода, вы получаете урон, равный вашему значению ранения.

Призыв ангельской формы Приём апостола 22

Ваш союзник частично превращается в ангела и теперь может летать на божественных крыльях.

На день ✦ Духовный, Превращение
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Вы или один союзник

Эффект: Цель получает до конца сцены скорость полёта 8 и может парить.

Призыв героизма Приём апостола 22

Величайшие герои богов сражались с удвоенной яростью. Вы предоставляете союзнику такую силу.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Дальнобойный** 20
Цель: Один союзник

Эффект: Цель может совершить дополнительное стандартное действие во время своего следующего хода.

Соглашение мести Приём апостола 22

Вы заключаете договор со своим союзником. Любой глупец, который атакует этого союзника, будет страдать от вашего гнева.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Все метки цели заканчивают своё действие. До конца сцены или пока цель не отметит существо, если существо атакует цель, то вы и ваши союзники получаете бонус таланта +4 к броскам атаки по этому существу до конца вашего следующего хода.

Молитвы на сцену 23 уровня

Буря Селестии Атака апостола 23

Вы призываете грозу, которая иногда обрушивается на просторы Селестии, используя её ветер и гром, чтобы разбросать врагов.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 5к6 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель в любое свободное пространство в пределах вспышки.

Каскад пяти солнц Атака апостола 23

Вы призываете силу пяти солнц — звёзд, которых боги использовали для путешествий по Астральному Морю, когда предтечи угрожали погасить весь свет. Теперь их свет поражает ваших врагов энергией излучения.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции. Совершите количество бросков атак, равное количеству целей, и назначьте каждый бросок на свою цель.

Попадание: Урон излучением 4к8 + модификатор Мудрости.

Пламя очищения Атака апостола 23

Многочисленные огненные сферы заполняют зону своим пламенем, который окружает врагов.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Мудрости и если цель переместится до конца вашего следующего хода, она получает урон огнём 10.

Соглашение гнева: Если цель переместится до конца вашего следующего хода, она получает урон огнём, равный 10 + ваш модификатор Телосложения.

Слово порицания Атака апостола 23

Вы произносите слово божественного порицания, разрушая разум врага и мешая его атакам.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 5к6 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Соглашение сохранности: До конца вашего следующего хода цель также получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Молитвы на день 25 уровня

Гимн первого рассвета Атака апостола 25

Когда боги нанесли свой последний удар тем, кто хотел уничтожить вселенную, рассвет первого дня принёс смерть их врагам и жизнь выжившим друзьям.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 6к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Все союзники во вспышке могут потратить по исцелению.

Дождь бесцветного огня Атака апостола 25

Древние легенды говорят о бесцветном огне, который целый год лился с неба, чтобы уничтожить народ волшебников, которые хотели низвергнуть богов.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 3к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону бесцветного огня, которая существует до конца вашего следующего хода. В начале вашего хода все существа в зоне получают урон огнём, равный 3к10 + ваш модификатор Мудрости.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Мучительный вызов боли Атака апостола 25

Вы произносите божественные слова боли, чтобы вызвать агонию у своих врагов. Малейшее касание заставляет их чувствовать дикую боль.

На день ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости, цель становится изумлённой и получает дополнительный урон 10, когда по ней попадают рукопашной атакой (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Призыв павших Атака апостола 25

В своей последней битве боги использовали своих павших бойцов как ужасное оружие. Прах мёртвых богов удушал, ослеплял и убивал врагов. Вы призываете эти останки и используете их против своих врагов.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости, цель получает продолжительный урон 10 и становится ослеплённой (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вспышка создает до конца сцены зону слабо ограничивающей видимость местности. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники получаете бонус +2 к броскам атак духовными талантами.

Молитвы на сцену 27 уровня

Вызов ужаса Атака апостола 27

Вы произносите слово ужаса, которое однажды боги использовали против предтеч, чтобы заточить их в тюрьму, которая держит их по сей день.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Мудрости и цель отходит от вас с уменьшенной вдвое скоростью, избегая, если можно, опасных клеток и труднопроходимой местности.

Соглашение гнева: До начала вашего следующего хода провоцированные атаки, которые попадают по цели, причиняют дополнительный урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Предложение мира Атака апостола 27

Вы произносите слово богов, предлагая врагу передохнуть. Если ваш враг или союзник сломают это соглашение, боги покарают их за это.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один враг
Эффект: Если цель атакует до конца вашего следующего хода, она получает урон излучением 4к10 + ваш модификатор Мудрости. Если вы или ваш союзник атакуете цель до конца вашего следующего хода, цель получает 10 временных хитов и бонус +5 к своему следующему броску атаки.

Соглашение сохранности: Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Рой астральной стали Атака апостола 27

Вы просите богов послать рой астральных клинков для уничтожения ваших врагов. Клинки следуют вашим приказам, поражая врагов, которые или не обращают на них внимания, или стараются их избежать.

На сцену ✦ Духовный, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вспышка создаёт зону клинков, которая существует до конца вашего следующего хода. Выберите эффект зоны: Все цели, по которым попала атака, или получают урон 10, если заканчивают свой следующий ход в зоне, или получают урон 10, если заканчивают свой следующий ход за её пределами.

Слово уничтожения Атака апостола 27

Вы шепчете слово уничтожения, угрожая врагам полным забвением.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости.

Молитвы на день 29 уровня

Огни Серебряных Врат Атака апостола 29

Вы призываете силу Серебряных Врат, тюрьмы, в которой заточен предтеча, чьё имя давно забыто. Сияние ворот усиливается, поглощая врагов и предавая их анафеме. Только глупец останется рядом с ними, готовясь отдать душу богам.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон излучением 7к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает продолжительный урон излучением 10 (спасение оканчивает). Пока цель не спаслась от этого продолжительного урона, все враги получают урон излучением 10, когда заканчивают свой ход в пределах 5 клеток от цели.

Призыв абсолютной тьмы Атака апостола 29

Сфера абсолютной тьмы появляется среди ваших врагов, когда вы открываете врата в безжизненное пространство между планами. Сфера поражает ваших врагов, когда они оказываются рядом.

На день ✦ Духовный, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 6к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону тьмы, которая существует до конца вашего следующего хода. Зона является полностью блокирующей видимость местностью. Кроме того, все существа, начинающие ход в зоне, получают урон 10, сдвигаются на 1 клетку к центру зоны, и становятся замедленными до конца своего хода. Вы можете развеять зону малым действием.
Поддержание малым: Зона сохраняется, и вы можете увеличить её размер на 1 клетку, до максимального размера вспышки 5.

Призыв ангела победы Атака апостола 29

С громким криком вы призываете богов помочь вам в борьбе с врагами. На ваш зов отвечает ангел победы, представитель армии ангелов, которые победили предтеч.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Призыв
Малое действие **Дальнобойный** 20
Эффект: Вы призываете ангела победы Среднего размера в свободной клетке в пределах диапазона. У ангела скорость 6 и скорость полёта 8 (парение). Он получает бонус +4 к КД и бонус +2 к другим защитам. Вы можете дать ангелу следующие особые команды.

Малое действие: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Воли; урон 2к10 + модификатор Мудрости и цель получает штраф –2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Стандартное действие: Ближняя вспышка 2; цель — все враги во вспышке; Мудрость против Реакции; ангел подтягивает цель на 1 клетку, и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Провоцированная атака: Рукопашный 1; цель — одно существо; Мудрость против Воли; урон 2к10 + модификатор Мудрости.

Слово богов Атака апостола 29

Говоря от имени богов, вы произносите слово приказа. Те, кто услышат его, должны подчиниться или понести наказание.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Психическая энергия, Очарование
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Последствие: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Урон психической энергией 6к6 + модификатор Мудрости.

Божественный каратель

«Пелор сострадателен, но зло должно получить наказание, которое я несу от его имени».

Требование: Апостол

Божественный гнев может воплощаться как карательная волна жгучего света, как огонь, падающий с небес, или гром и молния, которыми боги поражают врагов. Но иногда гнев богов воплощается как чума и проклятия, посылаемые на злодеев. Даже добрые боги могут использовать крайние меры для очищения мира от зла.

Став божественным карателем, вы получаете право прибегать к крайними мерами, и вы используете их во имя вашего бога. Словно ангел смерти, вы взмахиваете косой некротической энергии и пожинаете жизнь врагов, чтобы восполнить свои силы. Для обычных людей вы ужасающая личность, напоминающая о тёмных сторонах вашего бога. Для своих врагов — вы страх, воплощение правосудия, которое пришло за ними для исполнения заслуженного наказания.

Умения пути Божественного карателя

Зов разложения (11 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание духовным атакующим талантом, вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Мудрости.

Карающее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, все враги в пределах 5 клеток от вас получают уязвимость некротической энергии 5 до конца вашего следующего хода. Кроме того, весь урон, который вы причиняете во время этого хода, вы причиняете некротической энергией, в дополнение ко всем остальным видам энергии.

Отражённое проклятье (16 уровень): Когда существо совершает успешный спасбросок от эффекта, причинённого вами, оно получает урон некротической энергией 10.

Молитвы Божественного карателя

Цепи смерти — Атака Божественного карателя 11

Смертельная некротическая энергия приковывает вашего врага на месте.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон некротической энергией 2к6 + модификатор Мудрости, и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.

Ложная жизнь — Приём Божественного карателя 12

Вы высасываете жизненную силу из врага, забирая её себе и получая временную поддержку.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы получаете временные хиты, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Мудрости. Если вы попадали по какому-нибудь врагу с момента окончания вашего предыдущего хода, то вместо этого вы получаете временные хиты, равные вашему уровню + ваш модификатор Мудрости.

Вестник конца — Атака Божественного карателя 20

Тёмная энергия, предрекающая апокалипсис, терзает вашего врага.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Некротическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и цель получает продолжительный урон некротической энергией 15 и становится ослеплённой (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Воплощение ангела

«Я един с ангелами, которые служат моему богу».

Требование: Апостол

Во время древней войны богов против предтеч апостолы были одними из самых верных смертных служителей, которым было позволено владеть чистой божественной силой, обычно доступной только для бессмертных посланников богов, таких как ангелы. Века спустя, различия между самыми верными смертными апостолами и ангелами стали трудно различимы. Некоторые апостолы содержат в себе настолько много божественной энергии, что стали выглядеть как воплощения ангелов. Или наоборот, некоторые ангелы уменьшили свою божественную сущность и воплотились в смертных телах как апостолы, добровольцы, ограничившие свою силу, желая наиболее эффективно служить богу в мире смертных.

Один из этих вариантов ваш, и вы оказались в следующем положении: вы не являетесь полностью смертным, как не являетесь и настоящим ангелом. Будучи воплощением ангела, вы можете проводить духовную энергию через своё смертное тело, чтобы получить способности ангела: сопротивление силам тьмы и света, внешность, которая вселяет страх в сердца тех, кто попробует поразить вас; крылья, чтобы летать по полю боя и могучие атаки.

Если вы были рождены смертным, то ваше превращение только началось: вы на грани становления чем-то великим и бессмертным. Если вы уже являетесь ангелом и воплотились в смертном теле, завеса начала приподниматься и показывать вашу истинную природу. В любом случае, у ваших врагов есть много причин для страха.

Умения пути Воплощения ангела

Окрылённое действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете свободным действием пролететь 8 клеток, и получаете бонус +2 к КД до начала своего следующего хода.

Сопротивляемость ангела (11 уровень): Вы получаете сопротивляемость 10 некротической энергии и сопротивляемость излучению 10. Если у вас уже есть сопротивляемость к тому или иному, она увеличивается на 5.

Сияние ангела (16 уровень): Пока вы не ранены, атакующие получают штраф –2 к броскам атаки по вам.

Молитвы Воплощения ангела

Клинки ангела — Атака Воплощения ангела 11

Металлические крылья ангела сражений вырастают из вашей спины и осыпают врагов острыми лезвиями.

На сцену ✦ Духовный, Инструмент
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.
Эффект: Вы получаете скорость полёта 8 до конца своего следующего хода.

Защитный нимб — Приём Воплощения ангела 12

Духовная сила проходит сквозь вас, придавая вам ангельский вид, и защищая вас от урона.

На сцену ✦ Духовный
Малое действие **Персональный**
Эффект: Выберите вид урона: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество или яд. Вы получаете сопротивляемость 10 к этому виду энергии до конца сцены. Если у вас уже есть сопротивляемость к этому виду урона, она увеличивается на 5 до конца сцены.

Колонна холодного огня — Атака Воплощения ангела 20

Вы связываетесь с ангелом мести, превращая себя в сияющую колонну холодного огня.

На день ✦ Духовный, Инструмент, Огонь, Холод
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон холодом и огнём 4к8 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы получаете иммунитет к урону холодом и урону огнём до начала своего следующего хода.

Молот мести

«Молотом Гулдарак Морадин отомстит своим врагам. А я ему помогу».

Требование: Апостол

Во время войны с предтечами Морадин и Корд вместе выковали Гулдарак, «Молот Богов». Они сделали его из чистого грома, а рукоять оковали кольцами из молний. Морадин был первым владельцем молота. Он взял его с собой в Великие Мрачные Глубины, что находятся в сердце Стихийного Хаоса. Там Морадин разбил Молотом Богов камень, защищавший предтечу Зуртарака, которого называли «Железная Жила» за извилистые пути, который он прорывал в цельном камне. Затем, вместе с Кордом и Бахамутом, Морадин использовал молот, чтобы уничтожить тело предтечи.

Во время войны Гулдараком владели и некоторые другие боги, и с тех пор он стал символом божественной мести. Каждый раз, когда предтечи побеждали богов, один из них клал руки на Гулдарак, приносил клятву мести и брал молот, чтобы исполнить свою клятву.

Словно Гулдарак, вы являетесь инструментом божественной мести, используя гром для поражения врагов вашего бога. Гром хранит ваших союзников и изумляет врагов, а также может телепортировать ваших союзников ближе к вам.

Умения пути Молота мести

Давний упрёк (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, все враги, которые до конца вашего следующего хода попадают или промахиваются по вам или союзникам, находящимся в пределах 5 клеток от вас, получают урон звуком 1к6 + ваш модификатор Телосложения.

Крепкое наказание (11 уровень): Пока вы не ранены, все враги в пределах 5 клеток от вас получают штраф –2 к спасброскам.

Епитимья (16 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание духовным атакующим талантом, цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Молитвы Молота мести

Метка наказания — Атака Молота мести 11

Вы поражаете своего врага громом и обещаете ему смертельную кару, если он будет атаковать.

На сцену ✦ Духовный, Звук, Инструмент
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон звуком 1к10 + модификатор Мудрости. Если цель до конца вашего следующего хода попадет или промахнется по вам или вашему союзнику, она получит урон звуком 3к10 + ваш модификатор Мудрости.

Громовой призыв — Приём Молота мести 12

Громогласным словом, вы призываете своих союзников к себе. Они появляются как эхо, проносящееся по небу.

На сцену ✦ Духовный, Телепортация
Действие движения **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один или два союзника во вспышке
Эффект: Вы телепортируете каждую цель в пространство, смежное с вами.

Опекающий гром — Атака Молота мести 20

Вы окружаете себя и своих союзников опекой грома, который поражает врагов. Один из ваших союзников получает метку защиты, и если враг атакует этого союзника, опека снова взрывается громом.

На день ✦ Духовный, Звук, Зона, Инструмент
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 5к6 + модификатор Мудрости.
Эффект: Вспышка создаёт зону опекающего грома, которая существует до конца вашего следующего хода. Во время создания зоны выберите союзника. Если любой враг атакует этого союзника, вы можете свободным действием совершить следующую атаку по всем врагам в зоне:
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон звуком 5к6 + модификатор Мудрости.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Пламя надежды

«Я не стремлюсь к величию, но я надеюсь, что мои действия смогут зажечь пламя величия в других».

Требование: Апостол

Когда боги воевали с предтечами на рассвете времен, боги сражались, чтобы нести надежду миру, который они помогали создавать. Если бы мир был захвачен предтечами, он бы превратился в ужасное место, управляемое тиранами, которые могли без сомнения уничтожить или изменить любую его часть. Всё смертное население мира превратилось бы в рабов, какими были дварфы, порабощённые прислужниками предтеч, великанами. В лучшем случае, они бы стали запуганными беглецами, которые в отчаянии прятались бы от бессмысленных разрушений, которые учиняли правители мира.

Так как боги победили предтеч и освободили мир от завоевания, смертные расы могут жить с надеждой. Ваша священная вера раздувает искры надежды в мире, и превращает их в пламя, способное осветить самые тёмные уголки этого мира. Как пламя надежды, вы владеете силами огненного сияния, которое исцеляет и вдохновляет ваших союзников, при этом сжигая и ослепляя врагов.

Умения пути Пламени надежды

Действие вдохновляющей атаки (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, вы и все союзники в пределах 5 клеток от вас получаете до начала вашего следующего хода бонус к броскам атаки по всем целям вашей атаки. Этот бонус равен вашему модификатору Интеллекта.

Крепкая вера (11 уровень): Пока вы не ранены, все союзники в пределах 5 клеток от вас получают бонус +1 к спасброскам.

Праведное восстановление (16 уровень): Когда вы используете второе дыхание, все враги в пределах 5 клеток от вас получают урон огнём и излучением 1к6 + ваш модификатор Интеллекта, а все союзники в пределах 5 клеток от вас получают временные хиты, равные этому урону.

Молитвы Пламени надежды

Сверхъестественный каскад Атака Пламени надежды 11

Сверкающие потоки огня вырываются из вас и сжигают вашего врага, после чего перекидываются на другого. Свет прыгает между ними, направляя атаки ваших союзников.

На сцену ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём и излучением 2к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода ваши союзники получают бонус +2 к броскам атаки по первичной цели.

Эффект: Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в пределах 5 клеток от первичной цели
Вторичная атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём и излучением 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода ваши союзники получают бонус +2 к броскам атаки по вторичной цели.

Ослепляющая опека Приём Пламени надежды 12

По вашему слову сверкающий огонь вырывается из вашего союзника, ослепляя врага, который пытался его поразить.

На сцену ✦ Духовный
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 10
Триггер: Враг в пределах 10 клеток от вас совершает бросок атаки по вам или вашему союзнику
Цель: Враг, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель становится ослеплённой до начала вашего следующего хода.

Защита солнечной вспышки Атака Пламени надежды 20

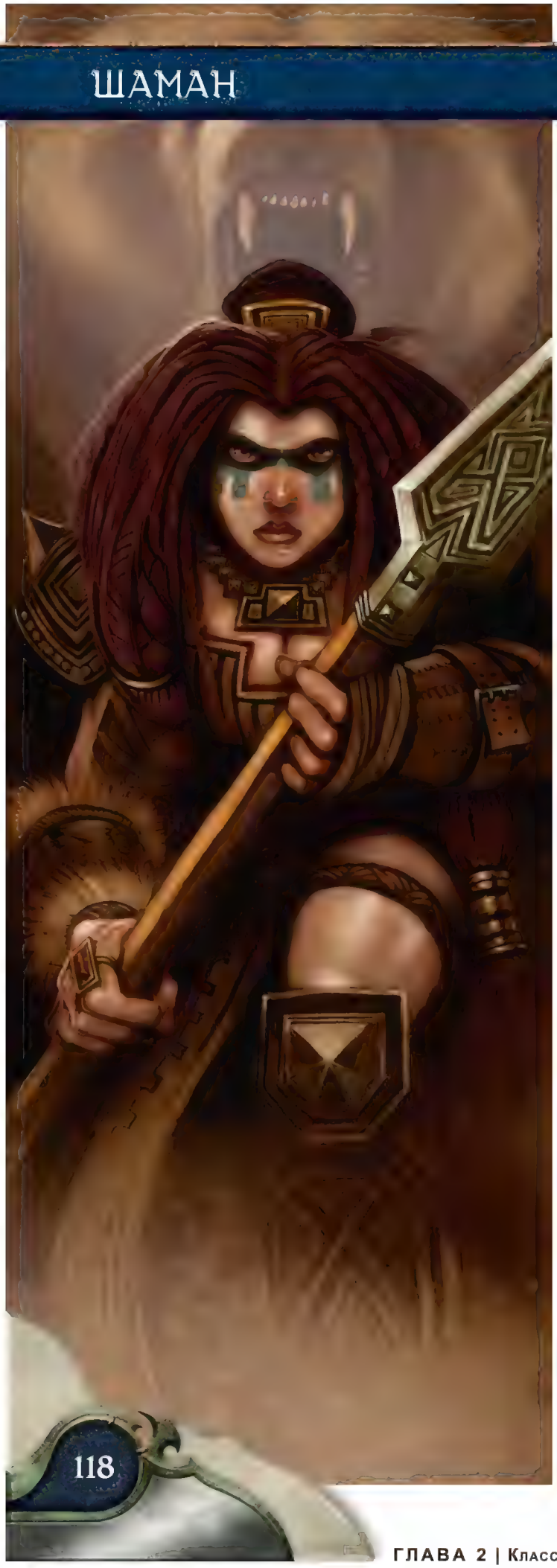
Из вас вырывается сияющий огонь, вдохновляющий союзников и приковывающий на месте врагов.

На день ✦ Духовный, Излучение, Инструмент, Исцеление, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон огнём и излучением 2к8 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Все союзники во вспышке могут использовать по исцелению и восстановить дополнительные хиты, равные вашему модификатору Интеллекта.

ШАМАН



«Духи окружают нас, направляют нас, и хранят мировую мудрость».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Лидер. Ваш дух-спутник поддерживает и исцеляет ваших ближайших союзников, а вы можете призывать других духов, чтобы помогать друзьям и поражать врагов. В зависимости от выбора классовых умений, ваша вторая роль может быть ближе к защитнику или атакующему.

Источник силы: Первородный. Духи мира природы дают вам силу и воплощаются на вашей стороне.

Ключевые характеристики: Мудрость, Телосложение, Интеллект

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные
Владение оружием: Простое рукопашное, длинное копьё
Инструменты: Тотемы
Бонус к защитам: +1 Стойкость, +1 Воля

Хитов на 1 уровне: 12 + показатель Телосложения
Хитов за уровень: 5
Исцелений в день: 7 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Природа. На 1 уровне выберете 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.
Классовые навыки: Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), История (Инт), Магия (Инт), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр), Религия (Инт), Целительство (Мдр).

Классовые умения: Дух-спутник, *исцеляющий дух, разговор с духами*

Шаманы — вдохновляющие и опасные боевые лидеры. Они управляют мощными духами, и с помощью них ведут союзников вперёд. Эти природные духи поддерживают атаки союзников, а также обеспечивают защиту и исцеляют раны.

Во время обряда посвящения или инициации, вы отдаетесь во власть духам, чтобы быть их голосом и руками в этом мире. Через древние песни и священные церемонии, вы вызываете себе в услужение мощного духа-спутника. Первобытные духи природы помогают принимать решения, направляют действия ваших союзников, и наносят мощные атаки врагам. Вы можете быть почтенным советником вождя племени, молодым путешественником, который напоминает людям о древних преданиях, возвращая их к своим корням, или учёным, посвятившим себя поискам почти забытой мудрости.

Духи и голоса природы направляют каждый ваш шаг. Их сила течёт через вас, заставляя вас идти вперед, сражаться и побеждать.

WILLIAM O'CONNOR

Классовые умения шамана

Шаманы имеют следующие классовые умения:

Дух-спутник

Во время посвящения в шаманы, вы получили духа-спутника, духа животного, который сопровождает и помогает вам. Многие таланты шамана имеют ключевое слово «дух» (стр. 219). Ваш дух-спутник обязательно должен присутствовать, когда вы используете такой талант.

Вы получаете талант *призыв духа-спутника*, который позволяет вызывать его на свою сторону. Кроме того, выберите одну из следующих опций духа-спутника. Этот выбор обеспечивает вас Даром духа и позволяет совершать особые атаки через своего духа-спутника, а также определяет один из ваших неограниченных атакующих талантов. Ваш выбор также предоставляет бонусы к определённым талантам шамана.

Дух защитник

Вы используете силу медведя или другого подобного духа, чтобы защищать и усиливать союзников.

Дар духа: Любой союзник, находящийся в смежной с вашим духом-спутником клетке, восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Телосложения, когда использует второе дыхание, или когда вы применяете на нём исцеляющий талант.

Щит духа: Вы получаете талант *щит духа*, которым можете атаковать через духа-спутника провоцированным действием.

Атакующий неограниченный талант: Вы получаете талант *защитный удар*. Второй атакующий неограниченный талант вы выбираете как обычно.

Дух охотник

Вы используете скрытность и ловкость пантеры или подобного духа хищника, чтобы усиливать и перемещать союзников.

Дар духа: Любой союзник, находящийся в смежной с вашим духом-спутником клетке, получает бонус к броскам урона по раненым врагам, равный вашему модификатору Интеллекта.

Клыки духа: Вы получаете талант *клыки духа*, которым можете атаковать через духа-спутника провоцированным действием.

Атакующий неограниченный талант: Вы получаете талант удар охотника. Второй атакующий неограниченный талант вы выбираете как обычно

Выбор духа-спутника

Какой бы тип духа-спутника вы не выбрали, он будет выглядеть так, как хочется вам. Если культура персонажа считает воплощение духа охотника василиска, ваш дух-спутник может быть похож на него. Или же вы можете решить, что защитный дух-спутник вашего драконорождённого шамана выглядит как яростный дрейк. Дух-спутник шамана дроу может выглядеть как паук или ящер.

Исцеляющий дух

Вы получаете талант *исцеляющий дух*. С помощью этого таланта вы предоставляете союзникам дополнительный запас стойкости, вызывая на мгновение первородный дух.

Разговор с духами

Вы получаете талант *разговор с духами*. Вы ощущаете постоянное присутствие духов, которые парят на границе реальности. Вы можете фокусировать свою внутреннюю энергию и открывать свой разум этим духам, позволяя им направлять ваши действия и наполнять вас мудростью.

Инструменты

Шаманы используют резные тотемы духов, которых они обычно призывают, а также изображающие их духов-спутников. Если вы держите магический тотем, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона при использовании талантов шамана и его путей совершенства, у которых есть ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструмента.

Создание шамана

Все шаманы полагаются на Мудрость, но также получают преимущества от высокого Телосложения и Интеллекта. Вы можете выбирать любые таланты шамана, которые вы посчитаете нужными для своего персонажа, хотя многие шаманы предпочитают следовать одной из двух линий развития, которая зависит от выбора их духа-спутника.

Обзор шамана

Особенности: Вы руководите действиями группы искателей приключений с довольно безопасной позиции, посылая своего духа-спутника в сердце битвы, оставаясь всё время позади. Ваши таланты делятся на две обширные категории: рукопашные атаки, которые совершает ваш дух-спутник, и дистанционные атаки. Ваши таланты на день содержат созидания и зоны, представляющие вашу способность призывать в помощь дополнительных духов.

Религия: Шаманы получают свою силу из первобытных источников и поэтому обычно не поклоняются богам. Они считают себя посредниками — не слугами и не повелителями — духов природы и объясняют другим, как жить с ними в гармонии. Как и друиды, шаманы призывают духов для помощи в значимых событиях, но не поклоняются им.

Расы: Эльфы, люди и шифтеры являются традиционными шаманами, чья высокая Мудрость и врождённая связь с природой играют важную роль в этом классе. Дварфы становятся отличными шаманами-медведями, а дэвы превосходными шаманами-пантерами.

Шаман-медведь

Вы отлично защищаете своих союзников и сохраняете жизнь. Сделайте Мудрость своей наивысшей характеристикой, за которой должно следовать Телосложение, которое позволит вам эффективнее укреплять своих союзников. Вы должны иметь хороший показатель Интеллекта, который увеличит ваш КД. Выбирайте таланты, которые помогают защищать союзников от атак, восстанавливать хиты, или предоставлять временные хиты. Ваша вторая роль близка к защитнику.

Рекомендуемое классовое умение: Дух защитник

Рекомендуемая черта: Дух Коллективного Исцеления

Рекомендуемые навыки: Внимательность, Выносливость, Исцеление, Природа

Рекомендуемые неограниченные таланты: *защитный удар, охраняющий удар*

Рекомендуемый талант на сцену: *опека громового медведя*

Рекомендуемый талант на день: *дух исцеляющего наводнения*

Шаман-пантера

Вы владеете силой духов, позволяющей видеть события до их наступления и исправлять их по своему желанию, что помогает вам направлять своих союзников в бою. Мудрость должна быть вашей наивысшей характеристикой, затем следует Интеллект, который позволит увеличить тактическое превосходство ваших союзников. Высокое Телосложение сможет увеличить ваши хиты и Стойкость. Выбирайте таланты, которые поддерживают ваших союзников в рукопашном бою, особенно тех, кто ищет боевое превосходство и хочет быстро передвигаться. Ваша вторая роль наиболее близка к атакующему.

Рекомендуемое классовое умение: Дух охотник

Рекомендуемая черта: Адепт Духа Охотника

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Природа, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *удар охотника, удар смотрителя*

Рекомендуемый талант на сцену: *пантеры близнецы*

Рекомендуемый талант на день: *гнев мира духов*

Таланты шамана

Ваши таланты вызывают первобытных духов, которых вы считаете партнёрами и почитаемыми древними союзниками. Многие ваши таланты проводят первородную энергию через вашего духа-спутника, и имеют ключевое слово «дух» (стр. 219), включая те, что имеют слово «дух» для обозначения дальности действия. Эти таланты используют пространство вашего духа-спутника как исходную клетку таланта. Таким образом, «рукопашный дух 1» означает, что целью этой атаки является существо рядом с вашим духом-спутником.

Остальные таланты шамана вызывают других духов, способных изменить течение битвы, и многие из этих духов проводят свою энергию через вашего духа-спутника, предоставляя преимущества вашим союзникам, или поражая врагов.

Классовые умения

Все шаманы имеют таланты призыв духа-спутника, исцеляющий дух и разговор с духами. Ваш выбор духа-спутника определяет ещё один из двух талантов, которые вы получаете: клыки духа или щит духа.

Призыв духа-спутника — Умение шамана

Ваша душа зовёт на помощь призрачного союзника, который сражается на вашей стороне.

Неограниченный ✦ Первородный, Созидание
Малое действие **Ближняя** вспышка 20
Условие использования: У вас не должно быть духа-спутника.

Эффект: Вы создаёте духа-спутника в свободной клетке в пределах вспышки. Дух существует до тех пор, пока вы не потеряете сознание или пока вы не отпустите его малым действием. Дух занимает 1 клетку. Враги не могут проходить через это пространство, но союзники могут. Когда вы совершаете действие движения, вы также можете переместить духа на количество клеток, равное вашей скорости.

Дух может стать целью рукопашных и дальнобойных атак, хотя у него нет хитов. Если одиночная рукопашная или дальнобойная атака причинила духу урон не меньше 10 + половина вашего уровня, он исчезает, а вы получаете урон, равный 5 + половина вашего уровня. Во всех остальных случаях атаки на дух никак не действуют.

Исцеляющий дух — Умение шамана

Вы призываете ради раненого союзника духа, который затягивает его раны и вселяет отвагу.

На сцену (Особенность) ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы или один союзник во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление. Если цель это делает, то один союзник рядом с вашим духом-спутником, но только не сама цель, восстанавливает 1к6 хитов.

Уровень 6: 2к6 хитов.
Уровень 11: 3к6 хитов.
Уровень 16: 4к6 хитов.
Уровень 21: 5к6 хитов.
Уровень 26: 6к6 хитов.

Особенность: Вы можете использовать этот талант два раза за сцену, но только один раз за раунд. Начиная с 16 уровня вы можете использовать этот талант три раза за сцену, но только один раз за раунд.

Разговор с духами — Умение шамана

Вы связываетесь с духами, которые направляют ваши слова и действия.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: В течение этого хода вы получаете бонус к своей следующей проверке навыка, равный вашему модификатору Мудрости.

Клыки духа — Умение шамана

Когда враг забывает о защите, ваш дух-спутник прыгает на него, разрывая когтями и клыками.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Провоцированное действие **Рукопашный** дух 1
Триггер: Враг покидает клетку, смежную с вашим духом-спутником, не совершая шаг
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + ваш модификатор Мудрости.

Уровень 21: Урон 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

Щит духа Умение шамана

Ваш дух-спутник бьёт врага, который отвлёкся, а ближайший союзник получает первородную исцеляющую энергию.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Исцеление, Первородный
Провоцированное действие **Рукопашный** дух 1
Триггер: Враг покидает клетку, смежную с вашим духом-спутником, не совершая шаг
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон, равный модификатору Мудрости.

Эффект: Один союзник в 5 клетках от вашего духа-спутника восстанавливает хиты, равные вашему модификатору Мудрости.

Неограниченные силы природы 1 уровня

Гнев зимы Атака шамана 1

Духи зимы окружают вашего врага, пронзая его призрачными клыками и когтями, и призывают вашего духа-спутника присоединиться к драке.

Неограниченный ✦ Инструмент, Первородный, Телепортация, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к10 + модификатор Мудрости. Вы можете телепортировать своего духа-спутника в смежную с целью клетку.

Уровень 21: Урон холодом 2к10 + модификатор Мудрости.

Защитный удар Атака шамана 1

Ваш дух-спутник поражает врага, высасывая его энергию, которая становится защитной оболочкой.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +1 к КД, пока в соседней клетке находится ваш дух-спутник.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Охраняющий удар Атака шамана 1

Ревущее эхо древних пещер и вой сопровождают атаку вашего духа-спутника, и наполняют ваших союзников жизненной энергией.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости и все союзники, смежные с вашим духом-спутником, получают временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Преследующие души Атака шамана 1

Воющие духи появляются около вашего врага, отвлекая его от атаки вашего союзника.

Неограниченный ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель предоставляет боевое превосходство одному вашему союзнику на ваш выбор.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к6 + модификатор Мудрости.

Удар охотника Атака шамана 1

Когда ваш дух-спутник кусает врага, его переполняет хищная ярость, и он становится серьёзной угрозой.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости. Если цель ранена, вы получаете бонус к броску атаки, равный половине вашего модификатора Интеллекта.

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода ваш дух-спутник может участвовать в окружении врагов.

Уровень 21: Урон 2к10 + модификатор Мудрости.

Удар смотрителя Атака шамана 1

Ваш дух-спутник поражает врага, отвлекая его и предоставляя вам возможность для атаки. На мгновение вы и ваши союзники получаете обострённые чувства вашего духа.

Неограниченный ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус +1 к броскам атаки и бонус +5 к проверкам Внимательности, пока находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Уровень 21: Урон 2к8 + модификатор Мудрости.

Силы природы на сцену 1 уровня

Опека громового медведя Атака шамана 1

Дух древнего медведя издает громогласный рёв и делится своей силой с вашим духом-спутником, чтобы поддержать ваших союзников.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете сопротивляемость всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения, пока вы находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Дух защитник: Вы или один союзник в пределах 5 клеток от вас получает временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Пантеры близнецы Атака шамана 1

Два духа пантер прыгают на вашего врага, делясь хищными инстинктами с вашим духом-спутником, чтобы он сильнее угрожал врагам.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Дух охотник: Если цель ранена, вы получаете бонус к броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете боевое превосходство, когда совершаете рукопашные атаки по любому врагу, стоящему в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Эффект: Совершите атаку ещё раз по той же самой или другой цели.

Призыв древнего воина Атака шамана 1

Атакуя врага, ваш дух-спутник приводит душу могучего предка и усиливает защиты ваших союзников.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус таланта +2 ко всем защитам, пока находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Призыв предка защитника Атака шамана 1

Ваш дух-спутник приводит душу могучего предка воина, который помогает ему прикрывать отступление ваших союзников.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус +5 ко всем защитам от провоцированных атак, пока находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Силы природы на день 1 уровня

Благословение семи ветров Атака шамана 1

Вы призываете духов семи ветров. Они взвывают над полем боя, отталкивая одного врага и разбрасывая в сторону других.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Промах: Половина урона.

Эффект: Атака создает зону ураганного ветра, вспышкой 1 с центром на цели. Зона остаётся до конца сцены. Вы можете действием движения переместить зону на 5 клеток. Малым действием вы можете сдвинуть каждое существо в зоне на 1 клетку.

Гнев мира духов Атака шамана 1

Разгневанные духи поражают разум врагов вокруг вас и вашего духа-спутника.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке и все враги в смежных с вашим духом-спутником клетках.
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к6 + модификатор Мудрости и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Дух исцеляющего наводнения Атака шамана 1

Появляется дух великого наводнения, принося с собой бурные потоки воды. Эта сущность поддерживает ваших союзников и топит врагов.

На день ✦ Инструмент, Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 1к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены вы и все союзники во вспышке получаете регенерацию 2, пока ранены. Малым действием персонаж может закончить на себе этот эффект, чтобы восстановить 10 хитов.

Очищающий ветер севера Атака шамана 1

Вы призываете духов холодного севера, которые сковывают ваших врагов и уносят недуги ваших союзников.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все союзники в волне совершают спасбросок с бонусом таланта +5.

Силы природы-приёмы 2 уровня

Вызов духа Приём шамана 2

Вы шепчете слова древней силы, заставляя охраняющих вас духов подчиняться вашим командам.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все ваши шаманские зоны и созидания во вспышке

Эффект: Вы передвигаете каждую цель на 5 клеток.

Дух жизни Приём шамана 2

Дух золотой совы садится на плечо вашего союзника и тут же улетает, унося с собой его боль и раны.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает хиты, как если бы она использовала исцеление.

Духи сражения Приём шамана 2

Вы вызываете древних духов сражения. Под их тенью ваши союзники сражаются с большей силой.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону, заполненную духами предков, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки.

Узы клана Приём шамана 2

Вы берёте на себя боль своего союзника.

На сцену ✦ Первородный
Немедленное прерывание **Дальнобойный** 10
Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас получает урон
Цель: Союзник, вызвавший срабатывание

Эффект: Вы с целью получаете по половине причинённого урона.

Силы природы на сцену 3 уровня

Дух ледяного огня Атака шамана 3

Дух льда и пламени замораживает и обжигает врага, а энергия, исходящая из вашего духа-спутника, делает ближайших врагов уязвимыми к будущим атакам.

На сцену ✦ Инструмент, Огонь, Первородный, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон огнём и холодом 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода любой враг, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, получает уязвимость холоду 5 и уязвимость огню 5.

Дух молниевой пантеры Атака шамана 3

С грохочущим рыком появляется дух пантеры, который поражает вашего врага молнией и исчезает. Ваш дух-спутник передаёт вашим союзникам скорость пантеры.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода любой союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, может совершать шаг малым действием.

Дух охотник: До конца вашего следующего хода все союзники игнорируют труднопроходимую местность в пространстве вашего духа-спутника, и в смежных с ним клетках.

Призыв дикого старейшины Атака шамана 3

Ваш дух-спутник наносит яростный удар, который наполняет ваших союзников свирепостью.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода любой союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, получает бонус таланта к броскам урона рукопашных атак, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар весеннего обновления Атака шамана 3

Когда ваш дух-спутник атакует врага, он передаёт ближайшему союзнику исцеляющую силу.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости и один союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, может использовать исцеление.

Дух защитник: Союзник восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на день 5 уровня

Благословение боевого командира Атака шамана 5

Дух королевского воина, одетого в командирскую мантию, издаёт великий боевой клич и разрубает вашего врага топором. Ваши союзники, воодушевленные его действиями, усиливают свои атаки.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца сцены вы и ваши союзники получаете бонус +2 к броскам атаки по цели.

Дух защитного огня Атака шамана 5

Дух огня защищает вашего союзника от ран, взрываясь по вашей команде, когда друг попадает под атаку.

На день ✦ Инструмент, Огонь, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Первичная цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Первичная цель получает 10 временных хитов. До конца сцены первичная цель получает сопротивляемость огню 5, и вы можете совершить следующую атаку:

Немедленное прерывание **Дальнобойный** 5
Триггер: Враг попадает по первичной цели рукопашной атакой.
Вторичная цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к6 + модификатор Мудрости.

Дух соколиного ветра Атака шамана 5

Над полем боя поднимается ветер, и сверкающий дух сокола пикирует на вашего врага. Когда дух взмахивает крыльями, он создаёт воздушные потоки, которые поднимают союзников, позволяя им передвигаться более безопасно.

На день ✦ Зона, Излучение, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон излучением 2к8 + модификатор Мудрости и цель становится ослеплённой до конца вашего следующего хода.

Промах: Половина урона.

Эффект: Атака создаёт зону подъемного ветра, вспышкой 3 с центром на цели. Зона существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, любой союзник может использовать действие движения, чтобы шагнуть на 4 клетки, игнорируя труднопроходимую местность. Действием движения вы можете передвинуть зону на 5 клеток.

Дух ярости земли Атака шамана 5

Дух великой ярости земли сотрясает пол под ногами ваших врагов, сбивая их с ног и передавая им дрожь до конца боя.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости и вы сбиваете цель с ног.

Промах: Половина урона.

Эффект: Все цели сбиваются с ног всякий раз, когда получают урон от любой атаки (спасение оканчивает).

Силы природы-приёмы 6 уровня

Благословение железного древа Приём шамана 6

Вы призываете дух легендарного железного древа, чтобы предоставить союзникам необходимую для выживания выносливость.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один раненый союзник во вспышке

Эффект: Цель получает сопротивляемость 5 всем видам урона до конца сцены.

Внезапное восстановление Приём шамана 6

Первородная энергия изливается на ваших союзников, унося прочь вредоносные эффекты.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Один или два союзника

Эффект: Каждая цель совершает спасбросок.

Дух рассвета Приём шамана 6

За вами появляется дух солнца, озаряющий светом ваших врагов, которые теряют все возможности скрыться от вас.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону яркого света, которая существует до конца вашего следующего хода. Вы и ваши союзники игнорируете укрытие, превосходное укрытие, покров и полный покров, когда атакуете врага, находящегося в пределах зоны. Находясь в зоне, все враги получают штраф -5 к проверкам Скрытности.

Дух хранителя Приём шамана 6

Появляется оберегающий дух предка и исцеляет своим касанием вашего союзника. Сила опеки духа протекает через вашего духа-спутника, помогая ему защищать союзников от атак.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Цель может использовать исцеление и восстановить дополнительные 1к6 хитов. До конца сцены все союзники, находящиеся в соседних с вашим духом-спутником клетках, не предоставляют боевого превосходства.

Силы природы на сцену 7 уровня

Дух грозы Атака шамана 7

Дух грозы обрушивается на вашего врага, а потом сосредотачивает свою силу вокруг вашего духа-спутника.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон звуком и электричеством 1к12 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, когда вы и ваши союзники попадаете по любому врагу, находящемуся в соседней с вашим духом-спутником клетке, этот враг получает дополнительный урон звуком и электричеством 1к6.

Дух зимнего ветра Атака шамана 7

Ураганный дух морозного ветра и сметающего снега обрушивается на вашего врага. Его сила истекает из вашего духа-спутника, чтобы защитить союзника от ран.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы можете немедленным прерыванием предоставить союзнику, находящемуся в смежной с вашим духом-спутником клетке, бонус +4 к КД против атаки, которая по нему попадает.

Дух защитник: Бонус к КД равен 3 + ваш модификатор Телосложения.

Призыв воющего шторма Атака шамана 7

Ваш дух-спутник принимает облик свистящего ветра и молний, чтобы поразить врага и переместить ближайшего союзника в более выгодную позицию.

На сцену ✦ Дух, Звук, Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон звуком и электричеством 2к8 + модификатор Мудрости и один союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, может свободным действием совершить шаг на 5 клеток.

Призыв кровавого танцора Атака шамана 7

Яростный дух крови и гнева вселяется в вашего духа-спутника, который с диким воем бросается на вашего врага.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все союзники могут совершить критическое попадание при выпадении «18—20», если они в этот момент находятся в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Дух охотник: До конца вашего следующего хода все союзники получают бонус к броскам урона, равный вашему модификатору Интеллекта, пока они находятся в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Силы природы на день 9 уровня

Воодушевление древнего военачальника Атака шамана 9

Призрачная фигура, одетая в искусный шкурный доспех, появляется за вашим врагом под громогласные звуки боевого рога. Фигура заносит дубину на врага и воодушевляет ваших союзников.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 1к10 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вы создаёте дух древнего военачальника в свободной клетке, смежной с вашей целью. Дух остаётся до конца сцены. Если союзник начинает свой ход в соседней с духом клетке или прямо в его пространстве, вы можете немедленным ответом позволить этому союзнику совершить свободным действием стандартную атаку. Действием движения вы можете передвинуть дух на 5 клеток.

Дух искусного ловкача Атака шамана 9

Эфемерная сущность скрытности, коварства и хитрости набрасывается на врага, атакует его и выводит из равновесия. Когда враг, наконец, избавляется от духа, тот переходит к другому врагу.

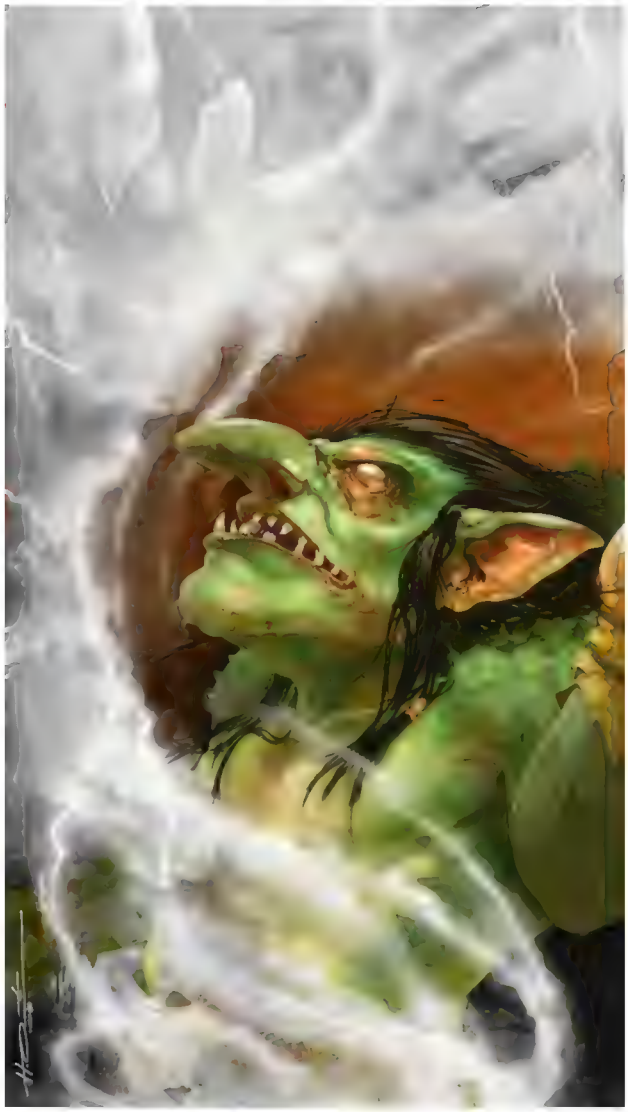
На день ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель становится замедленной и предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Враг, ближайший к цели, становится замедленным и предоставляет боевое превосходство (спасение оканчивает и то, и другое).



Дух осенней жатвы Атака шамана 9

Дух фигуры в мантии размахивает косой и собирает жизнь врага, используя эту энергию для исцеления вас и ваших союзников.

На день ✦ Инструмент, Исцеление, Некротическая энергия, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 3к6 + модификатор Мудрости и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает уязвимость 2 ко всем видам урона (спасение оканчивает).

Эффект: Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас восстанавливаете 5 хитов.

Дух яростного грома Атака шамана 9

С ударом грома появляются грозовые тучи и вспышки молний, которые поражают вашего врага, а затем усиливают атаки ваших союзников.

На день ✦ Звук, Зона, Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 10 клеток
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к6 + модификатор Мудрости.

Эффект: Вспышка создаёт зону грома, которая остаётся до конца сцены. Все союзники причиняют дополнительный урон звуком 1к6, когда попадают по врагу, который находится в пределах зоны.

Силы природы-приёмы 10 уровня

Вызов второго духа Приём шамана 10

Вы посылаете зов в мир духов и призываете второго спутника, направляющего ваш путь.

На день ✦ Первородный
Свободное действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены вы можете использовать талант *призыв духа-спутника* для призвания второго духа-спутника. Когда вы атакуете талантами с ключевым словом «дух», вы выбираете, какой дух-спутник будет совершать эту атаку. Когда эффект действует на существ, находящихся в соседней с вашим духом-спутником клетке, этот эффект действует на существ, находящихся в соседних с обоими духами клетках. Второй дух-спутник исчезает в конце сцены.

Духи затенённой луны Приём шамана 10

Дух луны — существо из тени и мрака — укрывает ваших союзников.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создаёт зону переливающегося света и тени, которая остаётся до конца сцены. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники получаете покров и можете совершать проверки Скрытности, чтобы спрятаться. Действием движения вы можете переместить зону на 5 клеток.

Духи каменного щита Приём шамана 10

Духи земли появляются, чтобы защитить ваших союзников.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 5 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону, заполненную духами скал, которая остаётся до конца сцены. Находясь внутри зоны, все союзники получают бонус таланта +2 к КД и Стойкости. Действием движения вы можете переместить зону на 5 клеток.

Первородный ветер Приём шамана 10

Порыв ветра передвигает союзника или врага в другую позицию.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо

Эффект: Вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Силы природы на сцену 13 уровня

Воющий ветер Атака шамана 13

Воющий дух ветра появляется около вашего врага и ловит его в свой вихрь. Затем он проводит свою сущность через вашего духа-спутника, чтобы перенести ближайшего союзника через поле боя.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Мудрости и вы сдвигаете цель на 2 клетки. Вы телепортируете одного союзника, находящегося в соседней с вашим духом-спутником клетке, на 5 клеток.

Дух очищающего света Атака шамана 13

Кружащиеся отблески света обжигают ваших врагов и проводят исцеляющую силу через вашего духа-спутника, удаляя болезненные эффекты с одного из ваших союзников.

На сцену ✦ Излучение, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон излучением 3к6 + модификатор Мудрости и один союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, совершает спасбросок с бонусом +2.

Призыв неукротимого защитника Атака шамана 13

Нападая на врага, ваш дух-спутник взывает к духу железа и земли. Неуязвимость этого духа течет через вашего духа-спутника, чтобы защитить вас и ваших союзников.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете сопротивляемость 5 всем видам урона, пока находитесь в соседней с вашим духом-спутником клетке.

Дух защитник: Сопротивляемость равна 4 + ваш модификатор Телосложения.

Призыв смеющейся удачи Атака шамана 13

Ваш дух-спутник во время своей атаки взывает к духу удачи. На мгновение ваш дух-спутник делится благословением этого духа с ближайшими союзниками.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости. До начала вашего следующего хода, если союзник, находящийся в соседней с вашим духом-спутником клетке, промахивается атакой, вы можете использовать немедленное прерывание, чтобы позволить этому союзнику перекинуть атаку.

Дух охотник: Союзник получает бонус к новому броску атаки, равный вашему модификатору Интеллекта.

Силы природы на день 15 уровня

Дух волчьей стаи Атака шамана 15

Над полем боя проносится ужасный вой, и перед вами появляется стая призрачных волков из мира духов.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Цель предоставляет боевое превосходство, и в дальнейшем если атакующий окружает цель и попадает по ней атакой, он причиняет дополнительный урон 1к6 (спасение оканчивает и то, и другое).

Дух хранителя грозы Атака шамана 15

Гром поражает вашего врага, когда появляется дух хранителя грозы. Затем эта призрачная сущность грозовых туч окружает вашего союзника и отвечает на все атаки, попавшие по нему.

На день ✦ Звук, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон звуком 3к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Выберите союзника в пределах 5 клеток от цели. До конца сцены, когда любой враг попадает по этому союзнику, этот враг получает урон звуком 5 и отталкивается от союзника на 1 клетку.

Палящий южный ветер Атака шамана 15

Из бескрайних южных пустынь до вас доходит мощный ветер, обжигающий кожу горячим песком. Его дух летает по всему миру, и по вашему зову он летит к вам на помощь.

На день ✦ Инструмент, Огонь, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон огнём 4к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы сдвигаете всех союзников в волне в другие клетки в волне или в смежные с волной клетки.

Страж первородной рощи Атака шамана 15

Дух леса поражает вашего врага могучими ветвями. На мгновение защиты вашего врага становятся намного слабее.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: После атаки все защиты цели становятся равными самой наименьшей из них (спасение оканчивает).

Силы природы-приёмы 16 уровня

Дух танцующего ветерка Приём шамана 16

Область заполняет нежный ветер, предоставляющий вашим союзникам проворство для выбора наилучшей позиции и проведения атаки.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Зональная** вспышка 5 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону ветра, которая остаётся до конца сцены. Когда вы или ваш союзник попадаете или промахиваетесь, находясь внутри зоны, этот персонаж может немедленным ответом совершить шаг на 1 клетку. Действием движения вы можете переместить зону на 5 клеток.

Ковка цепей жизни Приём шамана 16

Когда вы чувствуете, что дух союзника начинает покидать его тело, вы выкрикиваете слово, которое наполняет его новой жизненной силой.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Немедленное прерывание Ближняя вспышка 10
Триггер: Союзник в пределах 10 клеток от вас проваливает спасбросок от смерти
Цель: Союзник во вспышке, вызвавший срабатывание

Эффект: Цель восстанавливает хиты, равные её значению ранения.

Связь духа Приём шамана 16

Вы переплетаете первородные силы и укрепляете связь между вашим духом-спутником и другим духом, которого вызываете, продлевая её ещё немного.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Если ваш дух-спутник предоставляет до конца этого хода любое преимущество находящимся в соседних клетках союзникам, это преимущество остается до конца вашего следующего хода.

Щит Прядильщика Судеб Приём шамана 16

Вы призываете дух великого паука, известного как Прядильщик Судеб, для создания защитной паутины вокруг вашего союзника.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя вспышка** 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель получает бонус +5 ко всем защитам до конца вашего следующего хода, или пока он не атакует.

Силы природы на сцену 17 уровня

Дух весеннего обновления Атака шамана 17

Дух гуманоида, покрытого корой, лианами и корнями появляется и поражает вашего врага. Проводя силу через вашего духа-спутника, дух обновляет силы ваших союзников.

На сцену ✦ Инструмент, Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Мудрости, и все союзники, находящиеся в соседних с вашим духом-спутником клетках, могут использовать по исцелению.

Дух защитник: Каждый союзник, который использует исцеление, восстанавливает дополнительные хиты, равные вашему удвоенному модификатору Телосложения.

Призрачные оковы мести Атака шамана 17

Ваш дух-спутник взывает к духу мести, когда бросается на врага. На короткое время боль других врагов переходит через вашего духа-спутника к этому врагу.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель получает урон 1к6, когда ваши союзники попадают по врагам кроме цели, которые находятся в соседних рядом с вашим духом-спутником клетках.

Призыв разящего чудища Атака шамана 17

Ваш дух-спутник взывает к духу чудища, которое повергает своим хвостом врага на землю. Затем дух чудища поддерживает ваших союзников.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и цель сбивается с ног. До конца вашего следующего хода, находясь в соседней с вашим духом-спутником клетке, все союзники могут сбивать цель с ног при попадании. Если цель уже сбита с ног, она получает дополнительный урон 1к8.

Сотрясение горы Атака шамана 17

Два духа гуманоидов, сделанных из гранита, появляются и поражают ваших врагов. Затем они проводят силу через вашего духа-спутника, чтобы ослабить защиты ближайших врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все враги, находящиеся в соседних с вашим духом-спутником клетках, используют вместо КД значение Реакции, если оно ниже.

Дух охотник: Враги используют вместо КД наименьшее значение из КД, Стойкости и Реакции.

Силы природы на день 19 уровня

Великий медведь-страж Атака шамана 19

Среди ваших врагов появляется дух медведя. Он отбрасывает одного врага в сторону и принимает стойку, готовясь защитить вас и ваших союзников своими громадными когтями.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости, вы толкаете цель на 2 клетки и сбиваете её с ног.

Промах: Половина урона, и вы толкаете цель на 1 клетку.

Эффект: Вы создаёте дух медведя в свободной клетке, смежной с целью. Дух существует до конца сцены. Дух занимает 1 клетку. Враги не могут проходить через его пространство, но союзники могут. Действием движения вы можете передвинуть дух на 5 клеток.

Дух может окружать врагов с вами или вашими союзниками, и совершать провоцированные атаки по врагам: Мудрость против Реакции; урон 2к10 + ваш модификатор Мудрости.

Дух крушителя щитов Атака шамана 19

Ревущий воин, несущий огромную секиру, бросается на врага, сокрушая его защиты и побуждая ваших союзников рваться к победе.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Созидание
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 3к12 + модификатор Мудрости и цель получает штраф -4 к КД (спасение оканчивает).

Последствие: Цель получает штраф -2 к КД (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает штраф -2 к КД (спасение оканчивает).

Эффект: Вы создаёте дух крушителя щитов в клетке, смежной с целью. Дух существует до конца сцены. Действием движения вы можете передвинуть дух на 5 клеток. Находясь в соседней с духом клетке или в его пространстве, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +5 к броскам урона.

Паутина Прядильщика Судеб Атака шамана 19

Вы взываете к духу Прядильщика Судеб, великого паука, создающего связи между планами, чтобы опутать врага в его паутину и защитить друзей.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости, цель становится замедленной и не получает боевое превосходство ни над какой целью (спасение оканчивает и то, и другое). Цель получает штраф -5 к спасброскам от этого эффекта.

Промах: Половина урона.

Эффект: Выберите союзника в пределах 10 клеток от вас. До конца сцены, если какой-нибудь враг попадёт по этому союзнику, он станет обездвиженным до конца своего следующего хода.

Рога непобедимого хана Атака шамана 19

Со звуками рога появляется великий хан — защитник первородного леса, ни разу не проигравший битвы. Он появляется из мира духов, и ведёт ваших союзников в бой.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус +2 к броскам атаки и бонус +5 к броскам урона по цели. До начала вашего следующего хода все союзники в пределах 20 клеток от цели могут свободным действием совершить по спасброску и первым действием в свой ход совершить шаг на 3 клетки.

Силы природы-приёмы 22 уровня

Ворота в мир духов Приём шамана 22

Граница между духовным и физическим миром содрогается, когда вы открываете врата в мир духов, чтобы защитить своих союзников от ран.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток

Эффект: Вспышка создаёт зону первородной энергии, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники становитесь неосязаемыми.

Дух Мирового Целителя Приём шамана 22

Вы взываете к духу Мирового Целителя — силе, которая исцелила мир после великой войны между богами и предтечами — чтобы излечить своего союзника.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Цель восстанавливает все хиты.

Зов мёртвых Приём шамана 22

Вы погружаетесь в мир духов и ловите улетающие души союзников, возвращая их в тела, так что бы они опять смогли сражаться.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все мёртвые союзники во вспышке

Эффект: Все цели возвращаются к жизни и используют по исцелению. Кроме того, считается, что в этой сцене они не провалили ни одного спасброска от смерти.

Щедрость жизни Приём шамана 22

Вы ловите поток первородной энергии и направляете её своим союзникам, заставляя затягиваться даже самые глубокие раны.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели получают до конца сцены регенерацию 5. Пока цель ранена, регенерация увеличивается до 10.

Силы природы на сцену 23 уровня

Дух ворона смерти Атака шамана 23

Чёрная птица пикирует на вашего врага — это знак дурного знамения, означающий, что смерть его близка.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода вы бросаете к20 в следующий раз, когда по цели попадает атака, не являющаяся критической. Если на кубике выпадет «15» или выше, это попадание становится критическим.

Духи двойной бури Атака шамана 23

Духи кричащих птиц из грома и молнии пикируют на ваших врагов и поражают их, а планарные ветра от их крыльев позволяют вашим союзникам телепортироваться.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Первородный, Телепортация, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством и звуком 3к10 + модификатор Мудрости. Если хотя бы одна атака попадает, вы можете телепортировать всех союзников, находящихся в соседних с вашим духом-спутником клетках, на 10 клеток.

Призыв беспощадной гончей Атака шамана 23

В вашего духа-спутника вселяется дух беспощадной гончей, который яростно атакует врага. На короткое время ваши союзники наполняются такой же яростью.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 4к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода, когда союзники, стоящие в соседней с вашим духом-спутником клетке, промахиваются неограниченным атакующим талантом или атакующим талантом на сцену, эта их атака причиняет урон 1к10.

Дух охотник: Урон при промахе союзника равен 1к10 + ваш модификатор Интеллекта.

Призыв первородного защитника Атака шамана 23

Ваш дух-спутник быстро превращается в чудовищного медведя и бросается на врага. Сила духа защитника хранит ваших союзников от атак врагов.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все союзники получают только половину урона от всех источников, пока находятся в соседних с вашим духом-спутником клетках.

Дух защитник: Все союзники, стоящие в соседних с вашим духом-спутником клетках, получают временные хиты в размере 5 + ваш модификатор Телосложения.

Силы природы на день 25 уровня

Дух Мирового Змея Атака шамана 25

Дух Мирового Змея появляется из-под земли, пронзая вашего врага клыками и повергая его на землю. Во время движения, змей сотрясает всё вокруг.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 5к8 + модификатор Мудрости и вы сбиваете цель с ног. Каждый раз, когда цель встаёт, она получает урон 15 (спасение оканчивает).

Последствие: Каждый раз, когда цель встаёт, она получает урон 10 (спасение оканчивает).

Последствие: Каждый раз, когда цель встаёт, она получает урон 5 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. Каждый раз, когда цель встаёт, она получает урон 10 (спасение оканчивает).

Эффект: В начале каждого хода цели она и все враги в пределах 3 клеток от неё, сбиваются с ног (спасение оканчивает).

Дух порождения железа Атака шамана 25

Дух железа пронзает вашего врага железными шипами, а потом создаёт зону, где ваши союзники крепко стоят на ногах.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Атака создаёт зону вспышкой 5 с центром на цели. Зона существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, все союзники получают бонус таланта +2 к КД, и могут отменять эффекты толкания, подтягивания и сдвигания.

Дух смеющегося бродяги Атака шамана 25

Появившийся похожий на гиену дух, который поражает разум вашего врага своим безумным лаем и хохотом. Этот смех ошеломляет остальных врагов, находящихся недалеко от первого.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к10 + модификатор Мудрости и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Последствие: Враг, ближайший к цели, становится ошеломлённым (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона, цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Враг, ближайший к цели, становится изумлённым и замедленным (спасение оканчивает).

Западный штормовой ветер Атака шамана 25

Вы призываете дух западного штормового ветра, чтобы разбросать врагов, закружить их в планарном небосводе и обезопасить союзников.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Телепортация, Электричество
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к6 + модификатор Мудрости и вы телепортируете цель на 10 клеток.

Промах: Половина урона и вы телепортируете цель на 5 клеток.

Эффект: Вы телепортируете всех союзников в волне на 10 клеток.

Силы природы на сцену 27 уровня

Дух древней мудрости Атака шамана 27

Дух старца, одетого в робу и держащего посох, появляется за вашим врагом. Из его рук выскакивают молнии и поражают врага. Дух даёт совет вашим союзникам, предостерегая от напрасной траты сил.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон электричеством 3к8 + модификатор Мудрости и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода. Все союзники, находящиеся в соседних с вашим духом-спутником клетках, которые до конца вашего следующего хода не попадают атакующими талантами на сцену, не тратят эти таланты.

Дух кровавого жнеца Атака шамана 27

Кричащие красноперые ястребы кружат над вашими врагами, поражая их своими острыми когтями. Когда ястребы чувствуют вкус крови, они передают свою силу через вашего духа-спутника вашим союзникам.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 4к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все союзники получают бонус +2 к броскам урона, пока находятся в соседних с вашим духом-спутником клетках.

Эффект: Совершите атаку ещё два раза по той же самой или другим целям. Бонус к броскам урона союзников увеличивается до +4, если попали две атаки, и до +6, если попали три атаки.

Дух охотник: Добавьте ваш модификатор Интеллекта к бонусу бросков урона.

Призыв великого охотника Атака шамана 27

Ваш дух-спутник наполняется боевой мудростью духа великого охотника и раздирает вашего врага. Затем он передаёт эту мудрость ближайшему союзнику.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости. Один союзник, находящийся в смежной с вашим духом-спутником клетке, получает бонус +5 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Призыв очищающего огня Атака шамана 27

Всполохи белого огня возникают из вашего духа-спутника. Это излучение обжигает врагов и уносит негативные эффекты союзников.

На сцену ✦ Дух, Излучение, Инструмент, Огонь, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон огнём и излучением 4к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода все союзники получают бонус +5 к спасброскам, пока находятся в соседних с вашим духом спутником клетках.

Дух защитник: Бонус к спасброскам равен 3 + ваш модификатор Телосложения.

Силы природы на день 29 уровня

Дух нерушимой клятвы Атака шамана 29

В конце войны между богами и предтечами первородные силы создали священный договор, который установил законы природы. Когда вы взываете к силе этого договора для уничтожения врагов, ваш союзник даёт клятву убить их всех.

На день ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли

Попадание: Урон психической энергией 7к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Выберите союзника в пределах 10 клеток от себя. До конца сцены этот союзник получает бонус +2 к броскам атаки по цели. Каждый раз, когда этот союзник причиняет цели урон, этот бонус увеличивается на 1, до максимального бонуса +10. Если союзник не атакует цель во время своего хода, бонус уменьшается на 2, вплоть до минимального +0.

Дух Смерти Атака шамана 29

Вам кажется, что время остановилось и всё вокруг замерло. Сама Смерть, конец всего сущего, вступает в битву, поражая вашего врага болью, которая усиливается со смертью других.

На день ✦ Инструмент, Некротическая энергия, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон некротической энергией 7к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Когда в пределах 10 клеток от цели хиты любого существа опускается до 0 или ниже, цель получает урон некротической энергией 3к10 (спасение оканчивает).

Последствие: Когда в пределах 10 клеток от цели хиты любого существа опускается до 0 или ниже, цель получает урон некротической энергией 2к10 (спасение оканчивает).

Дух тумана Атака шамана 29

Вы призываете дух, который существует на границе планов. Следуя вашему зову, этот дух поражает врагов и охраняет союзников от атак.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 10 клеток
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Мудрость против Стойкости

Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вспышка создаёт зону тумана, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники становитесь неосязаемыми. Действием движения вы можете переместить зону на 3 клетки.

Море змей Атака шамана 29

На ваших врагов накатывает волна духов змей, которые помогают в бою вашим союзникам. Змеи передают им свою быстроту, позволяя совершать молниеносные атаки.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Мудрость против Реакции

Попадание: Урон 5к6 + модификатор Мудрости.

Промах: Половина урона.

Эффект: Волна создаёт зону духов змей, которая существует до конца сцены. Все союзники, начинающие свой ход в зоне, получают три преимущества до начала своего следующего хода: союзник может малым действием совершать шаг на 3 клетки, получает боевое превосходство над всеми врагами, и может использовать провоцированные действия для совершения стандартной рукопашной атаки по всем смежным врагам, совершающих шаг.

Буря душ

«Ветер духов всегда течёт через мир. Вам нужно почувствовать его и направить его силу».

Требования: Шаман, талант *призыв духа-спутника*

Что такое дух как не последний выдох того, что жило и дышало? Духи мира живые, а значит, они постоянно движутся. Это ветра, которые дуют во всём мире, даже в самых глубоких подземельях.

Став бурей душ, вы ловите движение духов мира, ветров, дующих сквозь всё вокруг. Вы управляете этим движением, чтобы менять ход битвы: Вы призываете духов ветра для перемещения себя и своих союзников за мгновение ока, для усиления своих исцеляющих талантов и усиления атак ваших союзников.

Духи являются дыханием мира. Дышите глубоко, и пусть они направляют вас и ваши движения.

Умения пути Бури душ

Действие духовного ветра (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, все союзники в смежных с вашим духом-спутником клетках могут свободным действием телепортироваться на 2 клетки.

Исцеляющее руководство (11 уровень): Когда вы восстанавливаете хиты своим талантом *исцеляющий дух*, все союзники, находящиеся в созидании или зоне, которое(-ую) вы создали своим талантом шамана или талантом пути совершенства шамана, а также союзники, находящиеся в клетках, смежных с такими созиданиями/зонами, восстанавливает хиты, как если бы они находились в клетках, смежных с вашим духом-спутником.

Дух-боец (16 уровень): Когда вы используете неограниченный атакующий талант шамана с ключевым словом «дух», вы получаете для этой атаки боевое превосходство.

Силы природы Бури душ

Волна духа — Атака Бури душ 11

Ваш дух-спутник внезапно поражает врага, посылая кружащийся ураган духов, чтобы атаковать других ближайших врагов.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный дух** 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 2к10 + модификатор Мудрости и все враги в пределах 5 клеток от цели получают урон 1к10.

Поток духа — Приём Бури душ 12

Духи кружатся вокруг вашего союзника и духа-спутника, затем они оба исчезают и появляются, поменявшись друг с другом местами.

На сцену ✦ Первородный, Телепортация
Малое действие **Ближняя** вспышка 20
Цель: Один союзник во вспышке
Эффект: Вы телепортируете цель и своего духа-спутника, меняя их местами.

Призрачная буря — Атака Бури душ 20

Завывающий ветер окружает вашего врага, когда появляется десяток небольших духов грозы и атакует его. Ваши союзники могут изменять свои позиции внутри шторма, одной силой мысли.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный, Телепортация
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 10 клеток
Цель: Одно существо во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 4к8 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону духов грозы, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, все союзники получают бонус +1 к броскам атаки и урона по цели. Кроме того, все союзники в зоне могут телепортироваться действием движения, меняясь местами с другим союзником внутри зоны.

Призрачная пантера

«Не тревожь нас снова, или ты будешь съеден духом пантеры, который охотится на границе миров».

Требования: Шаман, талант *призыв духа-спутника*

Тайна первородного охотника в том, что смерть всегда сопровождает жизнь; смерть жертвы несёт жизнь хищнику. А когда смерть приходит к хищнику, она несёт жизнь падальщикам. Смерть — это часть великого круговорота смертной сущности, и важная часть общения шамана с миром духов.

Как шаман, вы всегда шли рука об руку со смертью. Теперь вы встали на путь призрачной пантеры, где жизнь и смерть сплетаются в единый узор. Вы охотитесь в глуши, преследуя жертву, прыгая и вскарабкиваясь как ловкая кошка. Вы взываете к духам пантер, чтобы атаковать своих врагов, ослаблять жертв, легко отпрыгивать от вражеских атак и телепортироваться через мир духов поближе к врагам.

Умения пути Призрачной пантеры

Действие призрачной пантеры (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия для совершения дополнительного действия, все враги, находящиеся в смежных с вашим духом-спутником клетках, предоставляют вам и вашим союзникам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Мудрость призрачной пантеры (11 уровень): Вы и ваши союзники получаете бонус таланта +5 к проверкам Скрытности, пока находитесь в смежной с вашим духом-спутником клетке.

Предки пантеры (16 уровень): Вы получаете бонус к проверкам Акробатики, Атлетики и Скрытности, равный вашему модификатору Мудрости.

Силы природы Призрачной пантеры

Дух хищника — Атака Призрачной пантеры 11

Дух пантеры появляется и раздирает вашего врага; затем его кровожадность проходит через вашего духа-спутника, ослабляя врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 2к6 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода враги, находящиеся в раненом состоянии, становятся ослабленными, пока находятся в соседних с вашим духом-спутником клетках.

Уклонение великой кошки — Приём Призрачной пантеры 12

Ваши глаза загораются жёлтым светом, как глаза пантеры, когда вы отпрыгиваете от атаки врага.

На сцену ✦ Первородный
Немедленное прерывание Персональный
Условие: По вам промахивается атака
Эффект: Вы совершаете шаг на 3 клетки.

Спираль призрачной пантеры — Атака Призрачной пантеры 20

Духи взбешенных пантер окружают ваше тело, поражая врагов. Ветер от их движения позволяет вам и вашим союзникам проходить через мир духов, чтобы атаковать врагов.

На день ✦ Зона, Инструмент, Первородный, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон 5к6 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вспышка создаёт зону яростных духов, которая существует до конца сцены. Вы и ваши союзники, находясь в зоне, можете использовать малое действие, чтобы телепортироваться в пространство, смежное с врагом, который находится в пределах зоны.

Ученик Мирового Змея

«Весь мир покоится в кольце великого змея. Теперь ты достаточно мудр, чтобы изучить этот путь».

Требования: Шаман, талант *призыв духа-спутника*

Согласно легендам, Мировой Змей — это величайший первородный дух, который установил законы природы и тот, кто непрестанно их защищает. Когда духовные экзархи и слуги предтеч столкнулись в попытке вмешаться в порядок природы, Мировой Змей одновременно сокрушил их всех вместе. С тех пор земля покоится в кольца могучего змея, чьи движения способны вызвать землетрясение.

Как ученик Мирового Змея, вы призваны поддерживать баланс законов природы и охранять их от посягательств существ из-за пределов смертного мира. Вы владеете силой Мирового Змея, используя которую, способны поражать врагов клыками или душить и сдавливать их. Ваш дух-спутник мешает передвижению ваших врагов, когда кольца Мирового Змея проявляются в пространстве возле него. Яд Мирового Змея усиливает ваши силы природы, отравляя существ, по которым промахиваются ваши таланты.

Умения пути Ученика Мирового Змея

Цепкий дух (11 уровень): Для врагов клетки, смежные с вашим духом-спутником, считаются труднопроходимой местностью.

Щедрость духа шамана (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, один союзник, смежный с вашим духом-спутником, может использовать исцеление.

Ядовитый дух (16 уровень): Каждый раз, когда цель спасается от ваших атакующих талантов шамана на день, она получает урон ядом 10.

Силы природы Ученика Мирового Змея

Упрёк Змея — Атака Ученика Мирового Змея 11

Челюсти Мирового Змея кусают вашего врага, поражая его разум и обездвиживая на месте. Враги, которые оказались близко к пораженному врагу, чувствуют эхо его боли.

На сцену ✦ Инструмент, Первородный, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости. До конца вашего следующего хода цель становится обездвиженной и все враги, входящие в соседние с целью клетки, получают урон психической энергией 5. Враги получают этот урон только один раз за каждое использование этого таланта.

Печать Змея — Приём Ученика Мирового Змея 12

Витиеватый знак в виде светящейся зелёной змеи появляется на коже врага, безошибочно направляя атаки вашего союзника.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно существо
Эффект: Выберите себя или одного союзника в 5 пределах клеток от вас. До конца вашего следующего хода этот персонаж игнорирует укрытие, превосходное укрытие, покров и полный покров, когда атакует цель. Кроме того, персонаж может совершать дальнобойные атаки по цели, не имея линии обзора и линии воздействия до неё.

Удушение Змея — Атака Ученика Мирового Змея 20

Вы призываете дух Мирового Змея, который раздавит вашего врага своими изумрудными кольцами.

На день ✦ Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 15 (спасение оканчивает и то, и другое).

Последствие: Цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Цель становится замедленной и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).

Шаман Великого Медведя

«Грязное отродье не соперник древним силам нашей земли».

Требования: Шаман, талант *призыв духа-спутника*

Многие традиции шаманов почитают Великого Медведя, как отличный пример духа-защитника. Как яростная медведица охраняет своих детенышей от опасности, так и Великий Медведь несёт стражу над миром, защищая его от тех, кто хочет навредить или уничтожить его, и вы, будучи шаманом Великого Медведя, защищаете своих спутников по приключениям. Ваш дух-спутник обеспечивает связь с Великим Медведем, внедряя его силу и выносливость в ваши силы природы.

Ваша главная цель — стоять рядом с другими воинами и делать их сильнее. Когда вы можете, вы защищаете слабого, а когда нет, даёте силы сильным, чтобы они сами стали хорошими защитниками. Когда вы следуете пути Шамана Великого Медведя, ваш дух-спутник взывает к силе Великого Медведя, чтобы поражать врагов, карая их, когда они атакуют ваших друзей. Ваш спутник ревёт с дикой силой Великого Медведя, побуждая союзников к действиям. Вы предоставляете им дополнительные атаки каждый раз, когда стремитесь совершить великое деяние, и вы усиливаете атаки, которые они совершают, когда враги забывают о своей защите.

Умения пути Шамана Великого Медведя

Действие Великого Медведя (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, один союзник на ваш выбор в пределах 10 клеток от вас может свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку до или после вашего дополнительного действия.

Отвага великого защитника (11 уровень): Вы и ваши союзники получаете бонус +2 к броскам урона по отмеченным врагам, стоящим в смежных с вашим духом спутником клетках.

Теневое присутствие (16 уровень): Находясь в смежных с вашим духом-спутником клетках, ваши союзники получают бонус таланта +5 к броскам атаки при совершении провоцированных атак.

Силы природы Шамана Великого Медведя

Защита медвежьего клыка — Атака Шамана Великого Медведя 11

Ваш дух-спутник издаёт ужасающий рёв Великого Медведя и обрушивает свою тяжелую лапу на врага. Присутствие духа медведя невозможно игнорировать.

На сцену ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный дух** 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Стойкости
Попадание: Урон 3к10 + модификатор Мудрости и цель становится отмеченной до конца вашего следующего хода. Пока отметка держится, каждый раз, когда цель совершает атаку, находясь в смежной с вашим духом-спутником клетке, она получает урон 1к10 и после завершении атаки падает с ног.

Воодушевляющий рёв — Приём Шамана Великого Медведя 12

Рёв духа-спутника побуждает ваших союзников к действиям.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все союзники во вспышке
Эффект: Все цели могут свободным действием совершить шаг на 2 клетки.

Призыв Великого Медведя — Атака Шамана Великого Медведя 20

Ваш дух-спутник терзает врага когтями и зубами. Дух Великого Медведя крутится вокруг врага, карая его за ранение ваших союзников.

На день ✦ Дух, Инструмент, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** дух 1
Цель: Одно существо
Атака: Мудрость против Реакции
Попадание: Урон 4к10 + модификатор Мудрости.
Промах: Половина урона.
Эффект: Цель получает штраф -2 к броскам атаки, и каждый раз, когда попадает своей атакой, она получает урон 1к10 + ваш модификатор Мудрости (спасение оканчивает и то, и другое).

ЧАРОДЕЙ

«Я в магии, и магия во мне».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Атакующий. Вы проводите мощную магическую энергию через своё тело, управляя дикой магией, чтобы поражать врагов. Ваша вторая роль близка к контроллеру.

Источник силы: Магический. Тайная магия течёт в вашей крови, связанная с силой древних драконов или дикой энергией хаоса. Вы используете её при помощи своей силы воли и физических тренировок.

Ключевые характеристики: Ловкость, Сила, Харизма

Ношение доспехов: Тканевые

Владение оружием: Простое рукопашное, простое дальнобойное

Инструменты: Кинжалы, посохи

Бонус к защите: +2 к Воле

Хитов на 1 уровне: 12 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 5

Исцелений в день: 6 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Магия. На 1 уровне выберите 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков.

Классовые навыки: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), История (Инт), Магия (Инт), Обман (Хар), Переговоры (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Проницательность (Мдр)

Классовые умения: Источник заклинаний

Чародей — это магическая противоположность волшебнику. Владея дикой, едва сдерживаемой магической силой, чародеи создают вспышки и волны магической энергии, проводя её через своё тело. Они получают свою силу не через тщательное изучение эзотерических томов, а от магии в своей крови, высвобождая её, и придавая ей форму. Если волшебники владеют магией так, как воины владеют мечом, то магия чародеев подобна яростному взмаху топора варвара.

Вы можете быть гордым драконорождённым наследником Аркозии, который призывает силу драконов своего наследия, или вас могли младенцем искупать в крови дракона, чтобы передать вам его силу. Вы могли родиться в месте, где планарные силы кружатся в магических вихрях, наполняя вас хаосом, или возможно вы пережили внедрение эмбриона слаада, которое оставило на вас отметку хаоса.

Магия пульсирует в ваших венах и просится на свободу. Но когда она наберёт достаточную силу, уничтожит ли она вас, или превратит в истинное воплощение магии?

Классовые умения чародея

У чародеев есть следующие классовые умения.

Источник заклинаний

Будучи чародеем, вы получаете свою силу через инстинктивную или врождённую связь с древним магическим источником. Выберите Драконью магию или Дикую магию. Этот выбор предоставит вам специфические умения, а также даст бонусы к определённым талантам чародея.

Драконья магия

Стихийная сила драконов течёт через ваше тело, наполняя ваши заклинания драконьей силой. С помощью силы воли вы управляете магической мощью драконов.

Драконья душа: Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, холод, электричество или яд. Вы получаете сопротивляемость 5 этому типу урона. Эта сопротивляемость увеличивается до 10 на 11 уровне и до 15 на 21 уровне.

Драконья сила: Вы получаете бонус к броскам урона магических талантов, равный вашему модификатору Силы. Этот бонус увеличивается до модификатора Силы + 2 на 11 уровне и до модификатора Силы + 4 на 21 уровне.

Драконья устойчивость: Пока вы не носите тяжёлый доспех, вы можете использовать ваш модификатор Силы вместо модификатора Ловкости или Интеллекта, чтобы определить КД.

Чешуя дракона: Когда вы впервые за сцену становитесь раненым, вы получаете бонус +2 к КД до конца сцены

Дикая магия

Вы усиливаете свои заклинания неуправляемой силой Стихийного Хаоса. Наполняясь могуществом предтеч или используя силу напрямую из этого плана, вы высвобождаете свою магию дикими волнами.

Дикая душа: Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, бросьте к10, чтобы определить тип урона.

К10	Тип урона
1	Звук
2	Излучение
3	Кислота
4	Некротическая энергия
5	Огонь
6	Психическая энергия
7	Силовое поле
8	Холод
9	Электричество
10	Яд

Вы получаете сопротивляемость 5 этому типу энергии до конца своего следующего продолжительного отдыха. Эта сопротивляемость увеличивается до 10 на 11 уровне и до 15 на 21 уровне.

Пока у вас есть сопротивляемость этому типу урона, ваши магические таланты игнорируют сопротивляемость цели этому типу урона, не превышающую значение вашей сопротивляемости.

Освобождённая сила: Если вы выбрасываете на кубике «20» при броске атаки магическим талантом, вы сдвигаете цель на 1 клетку и сбиваете её с ног после применения остальных эффектов атаки.

Если вы выбрасываете «1» при броске атаки магическим талантом, вы должны оттолкнуть всех существ, находящихся в 5 клетках от вас, на 1 клетку.

Хаотичная вспышка: Ваш первый бросок атаки во время каждого вашего хода определяет выгоду, которую вы получаете в этом раунде. Если вы выкидываете чётное число, вы получаете бонус +1 к КД до начала своего следующего хода. Если вы выкидываете нечетное число, вы совершаете спасбросок.

Хаотичная сила: Вы получаете бонус к броскам урона магических талантов, равный вашему модификатору Ловкости. Этот бонус увеличивается до модификатора Ловкости + 2 на 11 уровне и до модификатора Ловкости + 4 на 21 уровне.

Обзор чародея

Особенности: Будучи магическим атакующим, вы немного похожи на колдуна. Однако большинство ваших талантов создаёт вспышки или волны стихийных сил, поражая несколько врагов, а ваша магия — это результат мощной магической силы, текущей в вашей крови, а не результат договора с мистическими сущностями.

Религия: У всех чародеев есть одна общая черта: это высокое мнение о себе. Многие чародеи мечтают однажды стать богами, и им не хочется молиться сущности, более сильной, чем они. Драконьи чародеи часто почитают Бахамута или Тиамат, а некоторые хаотичные чародеи поддерживают Авандру, Кореллона и Сеанин из-за их склонности к дикой магии.

Расы: Драконорождённые — это классические драконьи чародеи, получающие магические силы из драконьей крови, которая течёт в их венах. Полуэльфы тоже часто становятся драконьими чародеями. Полурослики и дроу бывают отличными хаотичными чародеями. Из гномов и тифлингов тоже получаются хорошие чародеи.

Инструменты

Чародеи для проведения своей дикой магической силы используют кинжалы и посохи. Когда вы используете магический кинжал или магический посох, вы можете добавить его бонус зачарования к броскам атаки и урона талантов чародея и талантов пути совершенства чародея, у которых есть ключевое слово «инструмент». Вы можете использовать эти таланты и без инструмента.

Инструментом чародея может стать любой кинжал. Однако вы не добавляете бонус владения кинжалом, когда используете кинжал в качестве инструмента.

Создание чародея

Харизма, Ловкость и Сила — вот самые важные характеристики для чародеев. Вы можете выбрать любые таланты, но многие чародеи выбирают черты, навыки и таланты в соответствии со своим выбором Источника заклинаний.

Драконий чародей

Вы управляете древней магической силой драконов, которая течёт в вас. Сделайте Харизму наивысшей характеристикой, за которой пусть следует Сила. Выбирайте таланты, которые используют ваш высокий показатель Силы, чтобы наносить дополнительный урон, предоставлять себе бонусы или мешать врагам.

Рекомендуемое классовое умение: Драконья магия

Рекомендуемая черта: Эксперт В Инструментах

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Запугивание, История, Магия

Рекомендуемые неограниченные таланты: *обжигающие брызги, драконий мороз*

Рекомендуемый талант на сцену: *штормовое дыхание*

Рекомендуемый талант на день: *электрическое дыхание*

Хаотичный чародей

Как и магическая сила, которой вы владеете, вы можете быть необузданным и бесконтрольным. Харизма должна быть вашей наивысшей характеристикой, за которой следует Ловкость. Выбирайте таланты, которые используют ваш высокий показатель Ловкости, чтобы сдвигать врагов, наносить дополнительный урон или накладывать на врагов штрафы.

Рекомендуемое классовое умение: Дикая магия

Рекомендуемая черта: Магическая Ярость

Рекомендуемые навыки: Выносливость, Магия, Обман, Проницательность

Рекомендуемые неограниченные таланты: *хаотичная стрела, штормовая походка*

Рекомендуемый талант на сцену: *терзающая вспышка*

Рекомендуемый талант на день: *ослепляющий луч*

Таланты чародея

Как и таланты других магических классов, ваши таланты называются заклинаниями. Арсенал чародея это смесь смертельных заклинаний, созданных на основе таинственных или неуправляемых магических обычаев. Более образованные пользователи магии иногда считают чародеев новичками, которые играют с опасной силой, находящейся за пределами их контроля, но доказательство их мастерства заключается в разрушении, которое они выпускают на своих врагов.

Неограниченные заклинания 1 уровня

Драконий мороз — Атака чародея 1

Вы выдуваете на врага ледяной газ и отталкиваете его назад.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1к8 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон холодом 2к8 + модификатор Харизмы.

Особенность: Этот талант может использоваться в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Кислотная сфера — Атака чародея 1

Вы метаете шар кислоты в дальнего врага, находящегося на расстоянии.

Неограниченный ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон кислотой 1к10 + модификатор Харизмы.

Уровень 21: Урон кислотой 2к10 + модификатор Харизмы.

Особенность: Этот талант может использоваться в качестве стандартной дальнобойной атаки.

Обжигающие брызги — Атака чародея 1

Вы вскидываете руки в широкой дуге, выпуская из пальцев жидкий огонь.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к8 + модификатор Харизмы.

Уровень 21: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы.

Драконья магия: Следующий враг, который попадает по вам рукопашной атакой до конца вашего следующего хода, получает урон огнём, равный вашему модификатору Силы.

Хаотичная стрела — Атака чародея 1

Разноцветная световая стрела выскакивает из вашей руки и летит в голову врага.

Неограниченный ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Харизмы.

Уровень 21: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы.

Дикая магия: Если при первичном броске атаки вы выкинули чётное число, совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в 5 клетках от последней цели, которую поразил этот талант
Вторичная атака: Харизма против Воли
Попадание: Урон психической энергией 1к6. Если во время вторичной атаки вы выкинули чётное число, повторите вторичную атаку. Одним использованием этого таланта вы можете атаковать существо только один раз.

Штормовая походка — Атака чародея 1

Грохот ваших шагов поражает ваших врагов.

Неограниченный ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Харизмы.

Уровень 21: Урон звуком 2к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: До или после атаки вы совершаете шаг на 1 клетку.

Заклинания на сцену 1 уровня

Взрывной костер — Атака чародея 1

Ваш враг стоит в центре пожара, что соответствует вашему плану.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы. До начала вашего следующего хода любой враг, который входит в клетку смежную с целью, или начинает там свой ход, получает 1к6 урона огнём.

Громовой удар — Атака чародея 1

Взрывная волна звука сбивает вашего врага.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к10 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на 3 клетки.

Морозные оковы — Атака чародея 1

Скрипучий лёд покрывает и сковывает вашего врага.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 3к6 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к Реакции до конца вашего следующего хода.

Терзающая вспышка — Атака чародея 1

Взрыв психической энергии поражает разум вашего врага, ошеломляя его.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Одно или два существа во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 1к10 + модификатор Харизмы и вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкинули чётное число, вы не толкаете цель, а сдвигаете её.

Штормовое дыхание — Атака чародея 1

Вы выдыхаете обжигающий туман, дезориентирующий врага, и медленно скрывающий вас.

На сцену ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон кислотой 2к6 + модификатор Харизмы и цель не получает боевое превосходство ни над какими существами до конца вашего следующего хода.

Драконья магия: Вы получаете покров до конца своего следующего хода.

Заклинания на день 1 уровня

Ослепляющий луч — Атака чародея 1

Сверкающий луч пронзает вашего врага и одурманивает его.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон излучением 6к6 + модификатор Харизмы.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкинули чётное число, цель получает штраф к броскам атаки по вам, равный вашему модификатору Ловкости (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Стрелы драконьих клыков — Атака чародея 1

Ядовитые клыки поражают вашего врага, пронзая его плоть и отравляя его.

На день ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Промах: Урон 2к8 + модификатор Харизмы.

Цветная сфера — Атака чародея 1

Сфера магической энергии изменяет цвета, когда сталкивается с врагом. При ударе она выбрасывает поражающую силу, освобождая энергию, которая преобладала во время столкновения.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы. Бросьте к6, чтобы определить тип урона атаки и её эффект.

1. **Жёлтый:** Урон излучением и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
2. **Красный:** Урон огнём и все существа, смежные с целью, получают урон огнём, равный вашему модификатору Ловкости.
3. **Зелёный:** Урон ядом и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).
4. **Бирюзовый:** Урон электричеством и вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.
5. **Синий:** Урон холодом и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
6. **Фиолетовый:** Урон психической энергией и цель получает штраф -2 к КД (спасение оканчивает).

Промах: Урон 1к10. Бросьте к6, чтобы определить тип урона атаки и её эффект, как описано выше.

Электрическое дыхание — Атака чародея 1

Вы выдыхаете на своих врагов волну электричества. После этого молнии вокруг вас образуют кольцо и отбрасывают ближайших атакующих.

На день ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к8 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Эффект: До конца вашего следующего хода, когда враг попадает по вам рукопашной атакой, вы толкаете этого врага на 1 клетку.

Драконья магия: Этот враг также получает урон электричеством 5.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Заклинания-приёмы 2 уровня

Заклинание растяжения — Приём чародея 2

Вы изгибаете пространство, чтобы увеличить досягаемость своего заклинания.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего хода добавляйте модификатор Ловкости к дальности своих дальнобойных магических талантов.

Мантия пламени дракона — Приём чародея 2

Вы закрываете себя мантией огня.

На сцену ✦ Магический, Огонь
Немедленное прерывание **Персональный**
Условие: По вам попадает атака

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете бонус таланта +1 ко всем защитам, и любое существо, которое попадает по вам рукопашной атакой, получает 1к6 урона огнём.

Невидимая помощь — Приём чародея 2

Невидимые силы помогают вам каким-то загадочным способом.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы получаете бонус +2 к одной проверке навыка, которую вы совершаете в этот ход.

Стихийный сдвиг — Приём чародея 2

Соотношение элементов внутри вас изменяется по вашей команде.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы можете изменить сопротивляемость, предоставленную вашей Драконьей душой или Дикой душой на другой тип урона до конца сцены. Кроме того, один союзник, смежный с вами, получает до конца сцены сопротивляемость 5 этому типу урона.

Уровень 11: Сопротивляемость 10.
Уровень 21: Сопротивляемость 15.

Заклинания на сцену 3 уровня

Зубы ледяного дракона — Атака чародея 3

Осколки льда, подобные зубам дракона, взрываются среди ваших врагов, замораживая и замедляя их.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Харизмы и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Призрачные когти — Атака чародея 3

Когти из силового поля захватывают и давят вашего врага.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон силовым полем 1к8 + модификатор Харизмы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкинули чётное число, вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.

Спираль огня — Атака чародея 3

Вы окружаете себя вихрем огня, который перекидывается на ближайших врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Одно, два или три существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: До начала вашего следующего хода все враги, входящие в клетку, смежную с вами, или начинающие в ней ход, получают 1к6 урона огнём.

Танцующая молния — Атака чародея 3

Когда молния поражает врага, гром сбивает существ вокруг него.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к10 + модификатор Харизмы и все существа, смежные с целью, получают урон звуком, равный вашему модификатору Харизмы.

Ядовитое дыхание Атака чародея 3

Облако ядовитых испарений вырывается из вашего рта, подрывая выносливость врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к8 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к Стойкости до конца вашего следующего хода.

Драконья магия: Штраф к Стойкости равен 1 + ваш модификатор Силы.

Заклинания на день 5 уровня

Громовой прыжок Атака чародея 5

Удар грома подбрасывает вас в воздух, и вы приземляетесь, вызывая мощную волну, которая отталкивает врагов.

На день ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Первичная цель: Все существа во вспышке
Первичная атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вы прыгаете на количество клеток, равное вашей скорости + ваш модификатор Харизмы. Это передвижение не провоцирует атаки. После этого совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все существа во вспышке
Вторичная атака: Харизма против Стойкости
Попадание: Урон звуком 2к6 и вы толкаете вторичную цель на 1 клетку.

Кислотное внедрение Атака чародея 5

Вы внедряете шар кислоты в своего врага и отправляете его к его союзникам. Затем шар взрывается.

На день ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Вы сдвигаете первичную цель на 3 клетки.

Эффект: Первичная цель получает урон кислотой 2к6. Совершите вторичную атаку зональной вспышкой 1 с центром на первичной цели.

Вторичная цель: Все существа во вспышке
Вторичная атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон кислотой 2к6.

Спиральная волна Атака чародея 5

Стрелы молнии выпрыгивают из ваших пальцев, и, обходя препятствия, поражают врага.

На день ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции. Атака игнорирует покров и укрытие, но не полный покров и не отличное укрытие.

Попадание: Урон электричеством 3к10 + модификатор Харизмы.

Промах: Половина урона.

Тусклое пламя Атака чародея 5

Голубое пламя, которое поглощает вашего врага, делает его более восприимчивым к воздействию холода.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 1к10 + модификатор Харизмы и цель получает уязвимость холоду 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель получает уязвимость холоду 5 до конца вашего следующего хода.

Усиливающееся мучение Атака чародея 5

Вы захватываете разум врага, что позволяет вам управлять им на поле боя, используя мучительные судороги.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы. В начале каждого хода цели вы можете свободным действием сдвинуть цель на 3 клетки (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона. В начале каждого хода цели вы можете свободным действием сдвинуть цель на 1 клетку (спасение оканчивает).

Заклинания-приёмы 6 уровня

Быстрый побег Приём чародея 6

Быстрая реакция спасает вас от взрыва.

На сцену ✦ Магический, Телепортация
Немедленное прерывание Персональный
Условие: По вам попадает зональная или ближняя атака

Эффект: Вы телепортируетесь на 3 клетки.

Дикая магия: Количество клеток, на которое вы телепортируетесь, равно 2 + ваш модификатор Ловкости.

Внезапная чешуя Приём чародея 6

В ответ на атаку ваше тело покрывает чешуя дракона. Это магическая сила защищает ваш разум и тело от ран.

На сцену ✦ Магический
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы получаете бонус +4 ко всем защитам от вызвавшей срабатывание атаки.

Драконья магия: Бонус ко всем защитам равен 3 + ваш модификатор Силы.

Магическое усиление Приём чародея 6

Ваша сила даёт дополнительную энергию вашим заклинаниям.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца хода увеличьте размер вспышек и волн своих магических талантов на 1.

Энергетический полет Приём чародея 6

Вы бросаетесь вперёд на крыльях, сделанных из полос дрожащей энергии.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости, и вы можете парить.

Заклинания на сцену 7 уровня

Крик Атака чародея 7

Оглушительный крик поражает ваших врагов.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к8 + модификатор Харизмы и цель становится глухой до конца вашего следующего хода.

Ледяной шторм Атака чародея 7

Зимняя пурга повергает ваших врагов на колени.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Харизмы и цель сбивается с ног.

Драконья магия: Цель также получает штраф -2 к Стойкости до конца вашего следующего хода.

Сокрушительная сфера Атака чародея 7

Силовое поле окружает ваших врагов, сдавливая их.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 2к6 + модификатор Харизмы и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Хаотичный шторм Атака чародея 7

Ваших врагов окружает шторм молний. Когда шторм рассеивается, ваша магия позволяет телепортировать целей на новое место.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Телепортация, Электричество
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вы телепортируете каждую цель, поражённую этой атакой так, чтобы она поменялась местами с другой целью, поражённой этой атакой.

Дикая магия: Вы телепортируете каждую цель, поражённую этой атакой в любое пространство в пределах вспышки.

Заклинания на день 9 уровня

Адамантиновое эхо Атака чародея 9

Вы издаете громогласный рёв, сбивающий ваших врагов, и вашу кожу покрывает чешуя адамантинового дракона.

На день ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к6 + модификатор Харизмы и продолжительный урон звуком 5 (спасение оканчивает).

Промах: Продолжительный урон звуком 5 (спасение оканчивает).

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к КД до конца сцены.

Драконья магия: Бонус таланта к КД равен вашему модификатору Силы.

Великий огонь Атака чародея 9

Пламя омывает ваши руки, а затем утихает, но снова загорается, если враг проявляет враждебность.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: Если цель атакует до начала вашего следующего хода, она получает урон огнём 2к8.

Заразное проклятье Атака чародея 9

Облако ядовитого газа окутывает вашего врага, не давая возможности ему помочь.

На день ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон ядом 2к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы. Цель становится ядовитой для ваших врагов (спасение оканчивает). Пока цель ядовита, любой враг, начинающий ход в соседней с целью клетке, получает урон ядом 1к10.

Дикая магия: Если во время броска этой атаки вы выкинули чётное число, любой враг, который начинает свой ход в пределах 2 клеток от ядовитой цели, получает урон ядом 1к10.

Ошеломляющая волна Атака чародея 9

Ваш ментальный штурм опустошает врага. Если он попытается уйти, своей мыслью вы можете удержать его на месте.

На день ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы. Если цель двигается до конца вашего следующего хода, вы можете немедленным прерыванием сбить её с ног в течение этого движения.

Промах: Половина урона и вы сбиваете цель с ног.

Заклинания-приёмы 10 уровня

Изменённое сопротивление — Приём чародея 10

Вы искажаете природу врага и оборачиваете его защиту в слабость.

На день ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все враги во вспышке

Эффект: Каждая цель теряет свои сопротивляемости, и получает уязвимость 5 тем типам урона, к которым у неё были сопротивляемости (спасение оканчивает).

Ограниченный побег — Приём чародея 10

Вы телепортируетесь от врага и уменьшаете силу его атаки.

На сцену ✦ Магический, Телепортация
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы получаете половину урона от атаки. После этого вы телепортируетесь на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы + ваш модификатор Ловкости.

Поглощение магии — Приём чародея 10

Вы поглощаете старую магию, чтобы усилить свои заклинания.

На день ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 5
Цель: Одно созидание или зона
Атака: Харизма +2 против Воли создателя цели

Попадание: Цель уничтожается. Все её эффекты оканчиваются, включая те, которые оканчиваются по спасброску.

Драконья магия: Вы получаете бонус от Драконьей чешуи, даже если не ранены.

Дикая магия: До конца сцены, первый раз, когда вы атакуете в течение каждого своего хода, вы можете выбрать выгоду от Хаотичной вспышки, а не определять её броском атаки.

Хаотичная связь — Приём чародея 10

Вы изгибаете ткань реальности, чтобы связать судьбу врага со своей.

На день ✦ Магический
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5
Триггер: По вам попадает ближняя или зональная атака
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: Вызвавшая срабатывание атака также попадает и по цели.

Заклинания на сцену 13 уровня

Громовое дыхание — Атака чародея 13

Волна грома, подобная реву дракона, вырывается из вашего рта, потрясая врагов.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2к6 + модификатор Харизмы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Драконья магия: Цель также становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Молот разума — Атака чародея 13

Воющий хаос проникает в разум вашего врага и повергает его на землю.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к10 + модификатор Харизмы и цель сбивается с ног.

Дикая магия: Если во время этой атаки вы выкидываете чётное число, цель не может встать до конца вашего следующего хода. Если во время этой атаки вы выкидываете нечётное число, вы сдвигаете цель на количество клеток, равное модификатору Ловкости.

Цепи огня — Атака чародея 13

Огненные змеи извиваются вокруг ваших врагов и подтягивают их друг к другу, удерживая вместе.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 2к8 + модификатор Харизмы. Если этим талантом вы попадаете по двум целям, вы телепортируете одну из них в пространство, смежное с другой целью, и до конца вашего следующего хода эти две цели получают урон огнём 1к10 первый раз, когда отходят друг от друга дальше чем на 3 клетки.

Челюсти земли — Атака чародея 13

Земля раскрывается как утроба голодного дракона, чтобы зажать врага и сковать его на месте.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Харизмы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода. Пока цель обездвижена этим талантом, вы и ваши союзники можете проходить через пространство цели и выходить из смежных с ней клеток, не провоцируя атаки.

Заклинания на день 15 уровня

Взрывное жерло — Атака чародея 15

После того как вы высвободили волну огня, вы ещё какое-то время пышете жаром, и никто не смеет к вам подойти.

На день ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнём 4к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца сцены все враги, начинающие ход в 2 клетках от вас, получают урон огнём 3.

Драконья магия: До конца сцены все враги, начинающие ход в 2 клетках от вас, получают урон огнём, равный 2 + ваш модификатор Силы.

Враждебное очарование Атака чародея 15

Вы затуманиваете чувства врага так, что он задаётся вопросом, какие существа его союзники.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 5к6 + модификатор Харизмы и цель свободным действием совершает атаку в броске по ближайшему вашему врагу, по которому она может совершить атаку в броске, и совершает стандартную рукопашную атаку.

Дикая магия: Если во время броска этой атаки вы выкидываете чётное число, то ваши враги провоцируют атаки от цели, и цель должна совершать все эти провоцированные атаки (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Искрящийся взрыв звезды Атака чародея 15

Блестящие магические искры летят к вашему врагу и взрываются.

На день ✦ Излучение, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон излучением 4к6 + модификатор Харизмы и цель становится слепой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Морозный вих Атака чародея 15

Холод кусает вашего врага, создавая морозный вихрь, кружащийся вокруг него.

На день ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 5к8 + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца сцены, куда бы цель не переместилась, каждая клетка, смежная с ней, становится труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Заклинания-приёмы 16 уровня

Драконье величество Приём чародея 16

Когда враги приближаются к вам, страх охватывает их сердца.

На сцену ✦ Зона, Магический, Страх
Малое действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создает зону страха, которая остаётся до конца вашего следующего хода. Когда вы двигаетесь, зона двигается вместе с вами, а вы остаётесь её центром. Для ваших врагов зона считается труднопроходимой местностью. Находясь внутри зоны, враг получает штраф к броскам атаки, равный вашему модификатору Силы.

Дыхание пустынного дракона Приём чародея 16

Волна тёплого воздуха поднимает существо к небу.

На сцену ✦ Магический
Действие движения Зональная вспышка 3 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке

Эффект: Все цели могут немедленным ответом пролететь количество клеток, равное 6 + ваш модификатор Силы. До конца вашего следующего хода каждая цель может пролететь то же расстояние действием движения.

Мантия дружбы Приём чародея 16

Вы делите своё сопротивление с союзником.

На день ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Выберите тип урона: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество или яд. Все цели получают сопротивляемость 5 этому типу урона до конца сцены.

Отзвуки хаоса Приём чародея 16

Вы искажаете природный закон причины и следствия, чтобы заставить врага почувствовать результат его атаки по вам.

На день ✦ Магический
Немедленный ответ Ближняя вспышка 5
Триггер: По вам попадает или промахивается атака
Цель: Один враг во вспышке

Эффект: Вызвавшая срабатывание атака попадает по цели.

Убежище хаоса Приём чародея 16

Вы создаёте небольшой источник хаоса, который искажает энергию вашего следующего заклинания для ваших союзников.

На сцену ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 10

Эффект: Выберите количество клеток во вспышке, равное вашему модификатору Ловкости. До конца вашего хода все существа, полностью находящиеся в этих клетках, не подвергаются действию ваших зональных и ближних магических талантов.

Заклинания на сцену 17 уровня

Громовой призыв Атака чародея 17

Раскаты грома поражают ваших врагов, создавая шторм хаоса.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический, Телепортация
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно, два или три существа
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон звуком 3к8 + модификатор Харизмы и вы телепортируете цель в пространство, смежное с вашим врагом, который находится к ней ближе всех.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкидываете чётное число, вы можете телепортировать цель в пространство, смежное с вашим союзником, ближайшим к ней, а не врагом.

Дыхание зимы Атака чародея 17

Вы выдыхаете волну ледяного ветра, чтобы замедлить передвижение врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2к8 + модификатор Харизмы и цель становится замедленной до конца своего следующего хода.

Медитация драконьего хвоста Атака чародея 17

Хлещущий хвост молний защищает вас от врага, который думает, что получил над вами преимущество.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Немедленный ответ **Рукопашный** 1
Триггер: Враг перемещается в пространство, из которого окружает вас
Цель: Существо, вызвавшее срабатывание
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 2к10 + модификатор Харизмы.

Драконья магия: Вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Ядовитое уклонение Атака чародея 17

Атака врага промахивается и вы исчезаете, оставляя за собой облако ядовитых испарений.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Телепортация, Яд
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 1
Триггер: Враг промахивается по вам атакой
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон ядом 3к10 + модификатор Харизмы.

Эффект: Вы телепортируетесь на 10 клеток

Заклинания на день 19 уровня

Губительный взгляд василиска Атака чародея 19

Вы создаёте ядовитый блеск в своих глазах, и парализуете врага страхом.

На день ✦ Инструмент, Магический, Страх, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Цель становится ошеломлённой и получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Драконья магия: Когда цель совершает спасбросок от продолжительного урона ядом, вы сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Змея тёмного огня Атака чародея 19

Между ваших врагов появляется змея из тёмных огней, выпускающая волну пламени.

На день ✦ Инструмент, Магический, Созидание, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10

Эффект: Вы создаёте змею из тёмного огня в свободной клетке в пределах дальности. Змея существует до конца вашего следующего хода. Змея занимает 1 клетку. Враги не могут проходить через её пространство, но союзники могут.

После появления змея совершает атаку ближней волной 3. Вы можете действием движения переместить змею на количество клеток, равное вашему модификатору Силы.

Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к12 + модификатор Харизмы

Поддержание малым: Змея остаётся и может повторить атаку.

Разноцветный взрыв Атака чародея 19

Вы поражаете группу врагов ослепительными лучами, каждый цвет которых причиняет свой уникальный эффект.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевые слова типа урона
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1 в пределах 10 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к12 + модификатор Харизмы. Бросьте к6 для каждой цели, чтобы определить тип урона атаки и её эффект.

1. **Жёлтый:** Урон излучением и цель становится слепой (спасение оканчивает).
2. **Красный:** Урон огнём, цель сбивается с ног и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).
3. **Зелёный:** Урон ядом и продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает).
4. **Бирюзовый:** Урон электричеством, цель сбивается с ног и сдвигается на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости.
5. **Синий:** Урон холодом и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
6. **Фиолетовый:** Урон психической энергией и цель получает штраф к КД, равный вашему модификатору Ловкости (спасение оканчивает).

Промах: Урон 2к12. Бросьте к6, чтобы определить тип урона атаки и её эффект, как описано выше.

Раскалывающий удар Атака чародея 19

Молнии выпрыгивают из каждой вашей руки.

На день ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 6к6 + модификатор Харизмы.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкидываете чётное число, цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если во время броска атаки вы выкидываете нечётное число, цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Заклинания-приёмы 22 уровня

Драконий страх Приём чародея 22

Ваш враг останавливается на месте.

На сцену ✦ Магический, Страх
Немедленное прерывание Дальнобойный 5
Триггер: В течение своего хода существо перемещается к вам ближе
Цель: Вызвавшее срабатывание существо

Эффект: До конца своего следующего хода цель не может подойти к вам ближе.

Платиновая чешуя Приём чародея 22

Вы вспыхиваете энергией, которая принимает форму чешуи платинового дракона.

На день ✦ Магический
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: По вам попадает атака

Эффект: Вы получаете до конца сцены бонус таланта ко всем защитам, равный вашему модификатору Силы.

Совместное колдовство Приём чародея 22

Искрящийся всплеск магической энергии защищает ваших друзей от ран.

На день ✦ Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке

Эффект: Выберите тип урона: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество или яд. Каждая цель получает сопротивляемость 10 этому типу энергии до конца сцены.

Форма ветра Приём чародея 22

Вы становитесь существом из воздуха и быстрого ветра.

На сцену ✦ Магический, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы становитесь неосязаемым, получаете скорость полёта, равную вашей скорости, и можете парить.

Заклинания на сцену 23 уровня

Железные цепи Атака чародея 23

Дымящиеся цепи из черного железа появляются и оплетают вашу цель, а затем пытаются связать ближайших существ.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон 2к6 + модификатор Харизмы, цель и все смежные с ней существа становятся удерживаемыми до конца вашего следующего хода.

Ледяные латы Атака чародея 23

Ледяные латы покрывают тело вашего врага, высасывая его силу.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Холод
Стандартное действие **Дальнобойный** 20
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон холодом 4к6 + модификатор Харизмы и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Дикая магия: Если во время броска атаки вы выкидываете чётное число, все существа, смежные с целью, получают 1к6 урона холодом.

Сферы хаоса Атака чародея 23

Вы выпускаете в своих врагов две сферы хаоса.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно или два существа
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 3к8 + модификатор Харизмы и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Чёрное дыхание Атака чародея 23

Вы выдыхаете волну кислоты, используя силу ужасного чёрного дракона, чтобы обжечь врагов и ограничить их зрение.

На сцену ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон кислотой 5к6 + модификатор Харизмы.

Драконья магия: До конца вашего следующего хода цель теряет линию обзора до всех существ, находящихся дальше 3 клеток.

Заклинания на день 25 уровня

Драконье воплощение Атака чародея 25

Призывая силы магии, которые текут в вашем теле, вы помещаете себя в центр вихря разрушительной энергии.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 7к6 + модификатор Харизмы. Выберите тип урона: звук, кислота, огонь, холод, электричество или яд. Атака причиняет урон этим типом энергии всем целям.

Промах: Половина урона.

Драконья магия: До конца сцены, один раз в каждый свой ход вы можете свободным действием сдвинуть одного врага в 3 клетках от себя на 2 клетки.

Слова хаоса Атака чародея 25

Волна хаоса поражает разум вашего врага. Когда он атакует, вы искажаете реальность, чтобы перенаправить атаку.

На день ✦ Инструмент, Магический, Очарование, Психическая энергия
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон психической энергией 4к12 + модификатор Харизмы.

Эффект: Когда цель совершает бросок атаки для рукопашной или дальнобойной атаки, вы можете совершить вторичную атаку по этой цели, если она находится в пределах 10 клеток от вас (спасение оканчивает).

Немедленное прерывание **Ближняя** вспышка 10
Вторичная атака: Харизма против Воли
Попадание: Если это возможно, то цель должна выбрать другое существо целью своей атаки. В противном случае её атака не подвергается воздействию вашей вторичной атаки.
Дикая магия: Если во время броска вторичной атаки вы выкинули чётное число, вы сами выбираете существо, которое атакует ваша цель.

Шторм силы Атака чародея 25

Снаряды из силового поля кружатся в воздухе как смертельное торнадо, похищая энергию врагов, чтобы сделать себя сильнее.

На день ✦ Инструмент, Магический, Силовое поле
Стандартное действие **Зональная** вспышка 2 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон силовым полем 3к6 + модификатор Харизмы. Атака причиняет дополнительный урон силовым полем 5 за каждую цель, по которой она попала.

Промах: Половина урона.

Заклинания на сцену 27 уровня

Взрыв молнии Атака чародея 27

Молния поражает вашу жертву и перекидываются на ближайших врагов.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Электричество
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон электричеством 3к12 + модификатор Харизмы и все враги, смежные с целью, получают урон электричеством 1к12 + ваш модификатор Харизмы.

Громовой импульс Атака чародея 27

Вы бьёте ногой о землю и создаёте ударную волну, которая откидывает ваших врагов.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 3к6 + модификатор Харизмы, вы толкаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы, и сбиваете её с ног.

Опека яда Атака чародея 27

Вы отравляете врага ядом, который направляется в его сердце, чтобы поразить во время агрессии против вас.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Яд
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон ядом 4к10 + модификатор Харизмы. Если в течение своего следующего хода цель перемещается к вам ближе или попадает или промахивается своей атакой по вам, она получает урон ядом 2к10.

Проклятье дикого огня Атака чародея 27

Когда ваш враг внезапно возгорается, горящие искры перелетают к другим ближайшим врагам.

На сцену ✦ Инструмент, Магический, Огонь
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон огнем 4к6 + модификатор Харизмы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Одно существо в 5 клетках от последней цели, поражённой этим талантом.
Вторичная атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон огнем 4к6 + модификатор Харизмы. Повторите вторичную атаку по существу, которое в этой сцене ещё не было целью этого таланта.

Заклинания на день 29 уровня

Бесконечная кислота Атака чародея 29

Кислота закипает внутри вашего врага, прожигая его плоть и сопротивляясь попыткам избавиться от нее.

На день ✦ Инструмент, Кислота, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон кислотой 1к6 + модификатор Харизмы и продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает).

Последствие: Продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Последствие: Продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Промах: Продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает).

Разноцветный шторм Атака чародея 29

Небеса извергают радугу уничтожения.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевые слова типа урона
Стандартное действие **Зональная** вспышка 3 в пределах 20 клеток
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 5к8 + модификатор Харизмы. Бросьте к6 для каждой цели, чтобы определить тип урона атаки и её эффект.

1. **Жёлтый:** Урон излучением, цель становится слепой и получает штраф -2 к спасброскам (спасение оканчивает и то и другое).
2. **Красный:** Урон огнём, цель сбивается с ног и получает продолжительный урон огнем 15 (спасение оканчивает).
3. **Зелёный:** Урон ядом и продолжительный урон ядом 20 (спасение оканчивает).
4. **Бирюзовый:** Урон электричеством, вы сбиваете цель с ног и сдвигаете на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Кроме того, цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
5. **Синий:** Урон холодом и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
6. **Фиолетовый:** Урон психической энергией и цель получает штраф к КД и Реакции, равный вашему модификатору Ловкости (спасение оканчивает).

Промах: Урон 3к8. Бросьте к6 для каждой цели, чтобы определить тип урона атаки и её эффект, как описано выше.

Энтропический ураган Атака чародея 29

Хаос кружится вокруг вас, открывая и закрывая окно в ткани реальности, чтобы перемещать врагов и друзей по вашему желанию.

На день ✦ Инструмент, Магический, Телепортация
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Все существа во вспышке
Атака: Харизма против Воли

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы и вы телепортируете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Ловкости. Цель снова получает урон 3к8 + модификатор Харизмы, когда её телепортируют (спасение оканчивает).

Эффект: До конца сцены, когда любое существо заканчивает свой ход в 5 клетках от вас, вы можете немедленным ответом телепортировать это существо в любое пространство в пределах 5 клеток от себя.

Дикий маг

«Если ты можешь контролировать силу, тебе больше ничего не нужно».

Требование: Чародей, классовое умение Дикая душа

Энтропия Стихийного Хаоса течёт в ваших венах. Ваши заклинания открывают магические источники этого плана и набирают энергию, которая сама по себе является дикой энергией хаоса. Ваши заклинания могут быть крайне непредсказуемыми, но их случайность делает их сильнее.

Умения пути дикого мага

Дикая волна (11 уровень): Когда во время броска атаки магического таланта вы выкидываете на кубике «1», вы можете принять результат промаха и вашего классового умения Освобожденная сила, или можете бросить к6, чтобы принять один из следующих результатов:

к6	Эффект дикой волны
1	Атака промахивается, вы и цель телепортируетесь, меняясь местами, после того как совершите остальную часть атаки.
2	Атака промахивается, вы сбиты с ног и сдвигаетесь на 3 клетки от цели.
3	Атака промахивается, вы и ваша цель становитесь изумлёнными (спасение оканчивает).
4	Перекиньте бросок атаки. Если вы снова выкинули «1», вы получаете урон 2к10 + ваш модификатор Харизмы и вы не можете больше использовать Дикую волну в течение этой сцены.
5	Ваша атака не промахивается, а попадает, и вы становитесь ошеломлёнными до конца своего следующего хода.
6	Ваша атака не промахивается, а попадает.

Хаотичное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы можете бросить к6, чтобы дополнительно получить одну из следующих выгод:

к6	Эффект хаотичного действия
1	Вы становитесь невидимым до начала своего следующего хода.
2	Вы телепортируетесь на количество клеток, равное 5 + ваш модификатор Ловкости.
3	Вы получаете временные хиты, равные ½ вашего уровня.
4	До конца сцены все союзники в 5 клетках от вас получают сопротивляемость 10 к типу урона, к которому вы имеете сопротивление благодаря Дикой душе.
5	Вы телепортируете союзника и врага в пределах 10 клеток от себя, меняя их местами.
6	Вы и все союзники в 5 клетках от вас совершаете спасброски.

Критическая волна (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание, оно причиняет дополнительный урон 1к10.

Заклинания дикого мага

Бурная волна — Атака дикого мага 11

Дикая энергия вырывается из ваших вытянутых рук, а затем превращается в бурный вихрь.

На сцену ✦ Инструмент, Магический
Стандартное действие **Зональная** вспышка 1к4 в пределах 20 клеток
Особенность: Определите клетку происхождения вспышки до того как выкинете её размер.
Цель: Все существа во вспышке. Бросьте к4, и вы сможете исключить количество целей, равное результату броска.
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к8 + модификатор Харизмы.

Поток силы — Приём дикого мага 12

Вы открываете источник Стихийного Хаоса. Он вырывается волной бесконтрольной энергии.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, когда вы выкидываете наивысшее число на любой кости урона, бросьте эту кость снова и добавьте этот результат к конечному урону.

Разноцветная стрела — Атака дикого мага 20

Луч яркого света вырывается из вашей руки и создаёт ослабляющий эффект.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевые слова типа урона
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 5к8 + модификатор Харизмы. Бросьте к6, чтобы определить тип урона атаки и её эффект.

1. **Жёлтый:** Урон излучением и ваш ближайший к цели союзник может использовать исцеление.
2. **Чёрный:** Урон некротической энергией и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
3. **Зелёный:** Урон ядом и продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает).
4. **Белый:** Урон силовым полем и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).
5. **Синий:** Урон холодом и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).
6. **Фиолетовый:** Урон психической энергией и цель становится доминируемой (спасение оканчивает).

Промах: Урон 3к8. Бросьте к6, чтобы определить тип урона атаки и её эффект, как описано выше.

Источник магии

«Меня не волнует, почему это работает. Я просто знаю, что это действует».

Требование: Чародей

Магическая сила течёт во всех чародеях, как их врождённая часть. Однако для вас эта сила подобна гейзеру, бьющему из земли с разрушительной и великолепной силой. Ваша связь с этой силой всегда была простой, и даже инстинктивной. Эта таинственная сила медленно изменяет вас, превращая в сущность, способную проводить через своё тело и душу магическую силу.

Когда вы вступаете на путь источника магии, вы получаете возможность управлять двумя типами урона. Вы изучаете заклинания, которые используют оба эти типа урона или которые окружают вас вихрем магической энергии. В конечном счёте вы научитесь ненадолго преобразовывать себя в магическую энергию.

Умения пути источника магии

Двойная сопротивляемость (11 уровень): Если у вас есть Драконья магия, выберите второй тип урона для классового умения Драконья душа. Если у вас есть Дикая магия, то после каждого продолжительного отдыха совершайте два броска по таблице для Дикой души (если во второй раз выпал тот же результат, повторите бросок). Вне зависимости от Источника заклинаний, который вы выбрали, вы получаете сопротивляемость обоим типам энергии, и ваши магические таланты игнорируют сопротивляемость цели от обоих типов энергии, не превышающую значение вашей сопротивляемости.

Действие раскола заклинания (11 уровень): Вместо получения дополнительного действия вы можете потратить единицу действия, чтобы сделать целью дополнительное существо, когда вы используете магический талант, имеющий обычно только одну цель.

Враждебное перемещение (16 уровень): Когда вы используете магический талант с зональной или ближней атакой, вы можете телепортировать два существа, поражённых вашей атакой, поменяв их местами до применения атаки.

Заклинания источника магии

Двойная стрела — Атака источника магии 11

Призывая внутренние резервы, вы метаете магическую стрелу, отражающую две силы, которые наполняют вас.

На сцену ✦ Инструмент, Магический; ключевые слова типа урона
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к10 + модификатор Харизмы. Урон зависит от типа сопротивляемости вашего классового умения Драконья душа или Дикая душа, и от умения пути совершенства Двойная сопротивляемость.

Особенность: Вы можете потерять до конца сцены обе сопротивляемости, предоставленные классовым умением Драконья душа или Дикая душа, и умением пути совершенства Двойная сопротивляемость. Если вы делаете так, вы можете совершить две атаки этим талантом, каждый раз по разным целям. Каждая цель, поражённая атакой, получает урон 3к12 + ваш модификатор Харизмы, а не 3к10 + ваш модификатор Харизмы.

Колдовские крылья — Приём источника магии 12

Магическая сила окружает вас и принимает форму крыльев за вашей спиной.

На сцену ✦ Магический; ключевые слова типа урона
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца вашего следующего хода вы получаете скорость полета 6, вы можете парить, и когда враг совершает по вам провоцированную атаку, он получает урон 2к10 + ваш модификатор Харизмы. Урон совершается тех же типов, что и типы сопротивляемости вашего классового умения Драконья душа или Дикая душа, и от умения пути совершенства Двойная сопротивляемость.

Превращение чародея — Атака источника магии 20

Ваше тело становится энергией, которая течёт в вас.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевые слова типа урона
Стандартное действие **Персональный**

Эффект: До конца своего следующего хода вы становитесь неосязаемым и получаете способность фазироваться. Кроме того, когда любое существо совершает по вам рукопашную атаку или когда вы первый раз в свой ход входите в пространство существа, оно получает урон 3к6 + ваш модификатор Харизмы. Урон совершается тех же типов, что и типы сопротивляемости вашего классового умения Драконья душа или Дикая душа, и умения пути совершенства Двойная сопротивляемость.

Наследник драконьей души

«Это не дракон — это бездельник, туша, спящая на груде монет. Посмотри на мою силы, такую же силу, какой владели лорды драконов древней Аркозии: я, мой друг, я — истинный дракон».

Требование: Чародей, классовое умение Драконья магия

На заре этого мира самыми могучими чародеями были драконы, мощные заклинатели, которые использовали стихийную магию своей крови, чтобы создавать разрушительные заклинания, которые поддерживали их власть над империями. Даже в недавнем прошлом, в империи драконорождённых Аркозии, можно было найти драконов, которые следовали пути драконьих чародеев. В наше время всего лишь несколько драконов практикуют искусство, которое было создано их предками.

Ваш путь — следовать древним следам величайших чародеев, известных миру, продолжая традиции, установленные лордами драконов Аркозии и другими чародеями до них, почти в самом начале мира. Владея той же силой, что и древние драконы, вы приучаете себя к опасностям битвы, а ваше простое присутствие создаёт угрозу для врагов, поскольку вы оплетаете себя огнем и молнией, кислотой или ядом, холодом или громом, в зависимости от природы драконьей магии в вашей крови.

Драконы древности живут в вашей душе, и их сила — это ваша сила.

Умения пути наследника драконьей души

Действие драконьей устойчивости (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы также получаете количество временных хитов, равное ½ вашего уровня.

Драконья живучесть (11 уровень): Ваше количество исцелений в день увеличивается на 2.

Сопротивляемость драконьей души (16 уровень): Сопротивляемость, которую вы получаете от классового умения Драконья душа, увеличивается на 10.

Заклинания наследника драконьей души

Дыхание драконьей души — Атака наследника драконьей души 11

Вы выдыхаете могучую волну стихийной энергии.

На сцену ✦ Инструмент, Магический; ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Харизмы. Тип урона зависит от вашей сопротивляемости, полученной от классового умения Драконья душа.

Месть дракона — Приём наследника драконьей души 12

Стихийные силы окружают вас и накидываются на тех, кто вас атакует.

На день ✦ Магический; ключевое слово типа урона
Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены, когда любой враг попадает или промахивается по вам атакой против КД, этот враг получает урон 1к10 + ваш модификатор Силы. Тип урона зависит от вашей сопротивляемости, полученной от классового умения Драконья душа.

Вуаль дракона — Атака наследника драконьей души 20

Стихийные силы в форме дракона парят над вами, когда вы поражаете врагов магическими когтями.

На день ✦ Инструмент, Магический; ключевое слово типа урона
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 6к6 + модификатор Харизмы.

Эффект: До конца вашего следующего хода любое существо, которое совершает по вам рукопашную атаку, получает урон 2к6 + ваш модификатор Харизмы. Кроме того, вы можете совершить следующую атаку, которая может использоваться в качестве стандартной рукопашной атаки.

Стандартное действие **Рукопашный** 1
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Реакции
Попадание: Урон 4к6 + модификатор Харизмы.

Поддержание малым: Эффект сохраняется.

Особенность: Тип урона зависит от вашей сопротивляемости, полученной от классового умения Драконья душа.

Носитель кожи демонов

«Теперь ты видишь, что значит быть моим врагом».

Требование: Чародей

Тайная магия — это форма силы, владение которой может быть использовано как во благо, так и во вред. По сути, в ней нет ничего плохого или хорошего. Её моральная ценность зависит от цели, ради которой она используется. По крайней мере, обычно эта бывает так.

Как носитель кожи демонов вы владеете магической силой, вызванной из глубин Бездны, дома демонов. Вы ритуально приняли на себя кожу демонов, вы носите её как одежду или доспехи, и используете её как канал, через который ваши заклинания пропитываются невероятным злом. Возможно, вы полагаете, что добро можно творить и злыми средствами, но как долго вы сможете стремиться к добру, когда позволяете такому злу касаться вашей души?

Сила, которой вы владеете — украдена, и Владыки Бездны не будут любезны с тем, кто их обокрал. Хотя этот путь несёт великую силу, иногда она достаётся ужасной ценой. Можете считать себя счастливчиком, если заплатите эту цену только своей жизнью.

Умения пути носителя кожи демонов

Бешенство демона (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, вы и ваши союзники получаете бонус +3 к броскам атаки до начала вашего следующего хода и ваши враги получают бонус +3 к броскам атаки по вам до начала вашего следующего хода.

Изменчивая сопротивляемость (11 уровень): Один раз за сцену вы можете малым действием изменить тип урона, к которому вы имеете сопротивляемость благодаря классовому умению Драконья душа или Дикая душа. Выберите новый тип урона из списка доступных в вашем классовом умении.

Проблеск Бездны (16 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание, вы и ваша цель становитесь ослеплёнными до начала вашего следующего хода.

Заклинания носителя кожи демонов

Стрелы демонической души — Атака носителя кожи демонов 11

Вы высвобождаете множество воющих демонических душ из глубин Бездны, чтобы уничтожить своих врагов.

На сцену ✦ Звук, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Дальнобойный** 10
Цель: Одно существо
Атака: Харизма против Стойкости

Попадание: Урон звуком 1к8 + модификатор Харизмы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Эффект: Совершите атаку ещё два раза, по той же самой или по другим целям.

Демонический гнев — Приём носителя кожи демонов 12

Словно воющий демон, вы преобразуете свою боль в великую силу своего заклинания.

На день ✦ Магический
Малое действие **Персональный**
Условие использования: Вы должны быть ранены.

Эффект: До конца сцены, пока вы ранены, при попадании ваши магические атаки причиняют дополнительный урон 1к6.

Мечи марилит — Атака носителя кожи демонов 20

Одним жестом вы вызываете в воздухе рубящие мечи марилит.

На день ✦ Зона, Инструмент, Магический
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Харизма против Реакции

Попадание: Урон 3к6 + модификатор Харизмы

Эффект: Вспышка создает зону крутящихся клинков, которые остаются до конца вашего следующего хода. Когда зона появляется, выберите её эффект:

- ✦ Любой враг получает урон 3к6 + ваш модификатор Харизмы, если начинает свой ход в пределах зоны.
- ✦ Любой враг получает урон 1к6 + ваш модификатор Харизмы, если начинает свой ход в пределах зоны. Находясь в пределах зоны, вы и ваши союзники получаете бонус таланта +4 к КД.

Поддержание малым: Зона сохраняется и вы можете изменить её эффект.

ХРАНИТЕЛЬ

«Пройти через меня? С таким же успехом ты можешь попытаться сдвинуть гору».

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Роль: Защитник. Вы крепкий и выносливый, и можете принимать животные или древоподобные формы для уничтожения своих врагов. В зависимости от вашего выбора классовых умений и талантов, ваша вторая роль может быть склонна к атакующему или контроллеру.

Источник силы: Первородный. Вы — защитник, страж дикой природы и хранитель всего живого.

Ключевые характеристики: Сила, Телосложение, Мудрость

Ношение доспехов: Тканевые, кожаные, из шкуры; легкий щит, тяжёлый щит

Владение оружием: Простое рукопашное, воинское рукопашное, простое дальнобойное

Бонус к защитам: +1 к Стойкости, +1 к Воле

Хитов на 1 уровне: 17 + значение Телосложения

Хитов за уровень: 7

Исцелений в день: 9 + модификатор Телосложения

Тренированные навыки: Природа. На 1 уровне выберите ещё 3 навыка для тренировки из прилагающегося списка классовых навыков: *Классовые навыки:* Атлетика (Сил), Внимательность (Мдр), Выносливость (Тел), Запугивание (Хар), Подземелья (Мдр), Природа (Мдр), Целительство (Мдр)

Классовые умения: Гнев природы, Источник жизни, Страж силы

Как горы стоят перед мощным ветром, и деревья гнуться, но не ломаются в шторм, хранители являются сильными защитниками, использующими первородные духи природы, чтобы охранять её от тех, кто хочет ей навредить. Некоторые хранители используют силу земли и камня, чтобы защитить своих союзников от ран, тогда как другие взывают к своей первородной силе для усиления своей ярости и стойкости.

Будучи хранителем, вы можете быть верным защитником племени, выбранным духами в качестве хранителя своего народа. Возможно, в священной роще вы встретились в духом, который воодушевил вас на борьбу с распространением зла. Или может быть, вас воспитали медведи или дриады, которые избрали вас в младенчестве для противостояния врагам природы.

Первородная сила лежит в земле под вашими ногами, усиливается с каждым ударом вашего сердца, и течет через вас с каждым вдохом. Мир взывает вам, и просит его защитить. Внемлите ли вы этому зову?

Классовые умения хранителя

Хранители обладают следующими классовыми умениями:

Гнев природы

Один раз во время каждого своего хода вы можете свободным действием отметить всех смежных с вами врагов. Эта метка существует до конца вашего следующего хода.

Кроме того, вы получаете таланты *захват хранителя* и *ярость хранителя*.

Источник жизни

В начале своего хода вы можете совершить спасбросок от одного эффекта, который оканчивается при спасении. В случае успеха эффект немедленно заканчивается, и уже не затрагивает вас в этот ход. Если вы прошли спасбросок от состояния ошеломления или изумления, вы можете нормально действовать уже в этот ход. Если вы прошли спасбросок от продолжительного урона, вы не получаете этот урон.

Если вы проваливаете спасбросок, вы по-прежнему совершаете спасбросок от этого эффекта в конце своего хода.

Страж силы

Хранители связаны с миром природы различными способами, что помогает усилить их боевые способности. Выберете одну из следующих опций:

Дикая кровь: Пока вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете использовать свой модификатор Мудрости вместо модификатора Ловкости или Интеллекта при определении КД.

Кроме того, когда вы используете своё второе дыхание, все отмеченные вами враги получают дополнительный штраф к броскам атак, которые не включают вас в качестве цели. Этот штраф равен вашему модификатору Мудрости и длится до конца вашего следующего хода.

Сила земли: Пока вы не одеты в тяжёлый доспех, вы можете использовать свой модификатор Телосложения вместо модификатора Ловкости или Интеллекта при определении КД.

Кроме того, когда вы используете своё второе дыхание, вы получаете дополнительный бонус к КД, равный вашему модификатору Телосложения. Этот бонус длится до конца вашего следующего хода.

Таланты формы стража

Многие ваши дневные таланты имеют ключевое слово «превращение» и позволяют вам изменять тело в форму стража для получения качеств животных и древесных духов. Вы остаётесь в этой форме до конца сцены или пока не захотите принять другую форму. Находясь в этой форме, вы не теряете способность использования своего снаряжения и других талантов.

Кроме физического превращения, все таланты формы стража предоставляют вам атаку, которую вы можете совершать отдельным действием (тип действия указан в описании таланта). Вы можете использовать эту атаку один раз за ту сцену, в которой вы использовали талант формы стража, и только пока вы находитесь в этой форме.

Создание хранителя

Вы можете выбирать любые таланты, которые пожелаете, но многие хранители выбирают их, исходя из своего выбора Стража силы. Все хранители полагаются на Силу, и, в зависимости от других предпочтений, должны иметь высокую Мудрость или Телосложение.

Дикий хранитель

В вашей крови течёт первородная сила; энергия природы пульсирует в ваших венах. Сила должна быть вашей самой высокой характеристикой, за которой следует Мудрость, увеличивающая ваш КД, если вы выбрали Дикую кровь. Выбирайте таланты, которые пробуждают в вас первородную силу, превращая вас в яростного хищника. Ваша вторая роль более склонна к атакующему.

Рекомендуемое классовое умение: Дикая кровь

Рекомендуемая черта: Проворство Дикой Крови

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Запугивание, Природа

Рекомендуемые неограниченные таланты: *тяжесть земли*, *удар шипами*

Рекомендуемый талант на сцену: *бешенство дикой крови*

Рекомендуемый талант на день: *форма беспощадной пантеры*

Обзор хранителя

Особенности: У вас больше хитов, чем у любого другого персонажа вашего уровня, и поэтому вы иногда противостоите врагам, принимая на себя весь урон, который они причиняют. Благодаря первородной силе, которая течёт через вас, вы можете разбросать врагов в разные стороны, сотрясая землю, или можете изменить своё тело, чтобы задержать и наказать противников.

Религия: Как и другие первородные классы, хранители обычно пренебрегают религиями богов, которых они считают нарушителями законов природы. Вместо этого они живут в гармонии с первородными духами животных, деревьев и камней, которыми наполнен мир. Тем не менее, некоторые хранители считают отдельных богов мирными союзниками природных духов, и благосклонны к таким божествам как Мелора, Кореллон, Корд, Морадин и Пелор.

Расы: Голиафы становятся идеальными хранителями земли, сочетающими природную силу и выносливость с любовью к земле и камню. Длиннозубые шифтеры воплощают идеального дикого хранителя, используя своего внутреннего зверя для воплощения первородных духов. Люди, дварфы, драконорождённые и полуорки также становятся отличными хранителями.

Хранитель земли

Вы получаете первородную силу благодаря своей связи с землёй, которая всегда вас усиливает и поддерживает. Сделайте Силу своей наивысшей характеристикой, за которой должно следовать Телосложение, которое увеличивает количество хитов и КД, если вы выбрали Силу земли. Выбирайте таланты, которые проводят первородную энергию через землю, замедляя врагов и сбивая их с ног. Ваша вторая роль больше склонна к контролю.

Рекомендуемое классовое умение: Сила земли

Рекомендуемая черта: Сокрушительная Сила Земли

Рекомендуемые навыки: Атлетика, Внимательность, Природа, Целительство

Рекомендуемые неограниченные таланты: *сила камня*, *щитовой удар земли*

Рекомендуемый талант на сцену: *штурм громового барана*

Рекомендуемый талант на день: *форма стража ивы*

Таланты хранителя

Ваши таланты, называемые силами природы, проводят через ваше тело первородную энергию. Одни получают свою силу из земли, другие призывают духов первородных зверей, или даже духов деревьев или других растений.

Классовые умения

У каждого хранителя есть таланты *захват хранителя* и *ярость хранителя*.

Захват хранителя — Умение хранителя

Призрачные лианы опутывают врага, который атаковал вашего союзника, и ограничивают его передвижение.

Неограниченный ✦ Первородный
Немедленный ответ **Ближняя** вспышка 5
Триггер: Отмеченный вами враг, находящийся в пределах 5 клеток от вас, совершает атаку, которая не включает вас в качестве цели
Цель: Вызвавший срабатывание враг, находящийся во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете цель на 1 клетку. Цель становится замедленной и не может совершать шаг до конца своего хода.

Ярость хранителя — Умение хранителя

Вы поражаете врага, который атаковал вашего союзника, природным гневом и уменьшаете его защиты.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Немедленное прерывание **Рукопашное** оружие
Триггер: Отмеченный вами враг совершает атаку, которая не включает вас в качестве цели
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель предоставляет боевое превосходство вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Уровень21: 2[Ор] + модификатор Силы.

Неограниченные силы природы 1 уровня

Сила камня — Атака хранителя 1

Используя энергию земли, вы заносите оружие на врага и бросаетесь в атаку.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Тяжесть земли — Атака хранителя 1

Ваша атака наваливает первородную энергию земли на врага, замедляя его.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Удар земляного щита — Атака хранителя 1

Первородная энергия проходит через землю и придаёт вашему удару и вашей коже силу камня, что ненадолго защищает вас от атак.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы получаете бонус таланта +1 к КД до конца своего следующего хода.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Удар шипами — Атака хранителя 1

Призрачные шипы вырастают из вашего оружия, захватывают врага и притягивают его ближе.

Неограниченный ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашный** 2
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы, и вы подтягиваете цель на 1 клетку.

Уровень 21: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Силы природы на сцену 1 уровня

Бешенство дикой крови Атака хранителя 1

Первородная сила кипит в вашей крови, и вы впадаете в бешенство, совершая две мощные атаки.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Дикая кровь: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Эффект: Совершите эту атаку ещё раз по той же самой или другой цели.

Голод земли Атака хранителя 1

Вы бьёте своим оружием по земле, пробуждая первородную энергию, которая поражает ваших врагов и окутывает их ноги.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: До конца вашего следующего хода все клетки во вспышке считаются для ваших врагов труднопроходимой местностью.

Земляные шипы Атака хранителя 1

Земля содрогается вместе с вашей атакой и вонзает во врага деревянные и каменные шипы.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода пространство цели и каждая клетка, смежная с ней заполняются шипами. Любой враг, который входит в зону с шипами или начинает в ней свой ход, получает урон 5.

Штурм громового барана Атака хранителя 1

Когда вы попадаете своей атакой, вы призываете дух громового барана, сбивающего и отталкивающего врагов.

На сцену ✦ Звук, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку ближней волной 3.

Сила земли: Вы также толкаете первичную цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Вторичная цель: Все существа в волне
Вторичная атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон звуком 1к6 и вы толкаете вторичную цель на 1 клетку.

Силы природы на день 1 уровня

Форма беспощадной пантеры Атака хранителя 1

Вы обретаете животные клыки, гладкий мех и грацию охотящейся пантеры. Вы можете в любой момент совершить ловкую атаку, проносясь через поле боя и причиняя кровоточащие раны одному врагу.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «беспощадная пантера». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +2 к Реакции и бонус +1 к броскам атаки по отмеченным вами врагам. Кроме того, вы можете действием движения совершать шаг на 2 клетки.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на свою скорость.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и продолжительный урон 2 (спасение оканчивает).

Форма вестника зимы Атака хранителя 1

Прочный словно сталь лёд покрывает ваш доспех и землю вокруг вас, мешая двигаться врагам. Вы можете в любой момент создать взмахом оружия ледяной ураган, который приморажывает врагов на месте.

На день ✦ Первородный, Превращение, Холод
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «вестник зимы». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +1 к КД и сопротивляемость холоду 5. Кроме того, все клетки в пределах 2 клеток от вас, куда бы вы не пошли, считаются для ваших врагов труднопроходимой местностью.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон холодом 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Форма грозного барана Атака хранителя 1

Вы становитесь сильнее и быстрее, отращивая бараньи рога и копыта. Ваши атаки расталкивают врагов по полю боя, а самые мощные сбивают их с ног.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «грозный баран». Находясь в этой форме, вы получаете бонус таланта +2 к скорости и бонус +2 к броскам атаки в броске. Кроме того, когда вы попадаете по цели неограниченной атакой, вы толкаете цель на 1 клетку. Если атака уже толкнула цель, дистанция толкания увеличивается на 1 клетку.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы совершаете шаг на свою скорость.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, вы толкаете цель на 3 клетки и сбиваете её с ног. После этого вы совершаете шаг в пространство, которое должно быть смежным с целью.
Промах: Половина урона и вы толкаете цель на 1 клетку. После этого вы совершаете шаг в клетку, которую занимала цель.

Форма стража ивы Атака хранителя 1

Ваша кожа покрывается гладкой корой, и вы получаете великую силу из самой земли. Ваше присутствие увеличивает выносливость союзников, а ваши крепкие ветви помогают защитить ближних друзей.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «страж ивы». Находясь в этой форме, вы можете игнорировать эффекты толкания, подтягивания и сдвигания. Кроме того, все союзники, находящиеся рядом с вами, получают бонус таланта +2 к Стойкости.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Немедленное прерывание **Рукопашный** 1
Триггер: Смежный с вами враг совершает бросок атаки по вашему союзнику
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -4 к броску вызвавшей срабатывание атаки.
Промах: Половина урона и цель получает штраф -2 к броску вызвавшей срабатывание атаки.

Силы природы-приёмы 2 уровня

Глаза сокола Приём хранителя 2

Вы призываете первородную энергию своей крови, которая позволяет вам как остроглазому соколу находить врагов.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы совершаете проверку Внимательности с бонусом таланта +10.

Победная сила Приём хранителя 2

Одна победа даёт вам сил добиться следующей.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие Персональный
Условие использования: Во время этого хода вы должны опустить хиты врага до 0.

Эффект: Вы восстанавливаете хиты в количестве, равном 1к6 + ваш модификатор Мудрости + ваш модификатор Телосложения.

Природное изобилие Приём хранителя 2

Внезапно вокруг вас оживают растения. Они раскачиваются вперёд и назад, защищая союзников и поглощая удары врагов.

На день ✦ Зона, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3

Эффект: Вспышка создает зону растений, которая существует до конца сцены. Вы и ваши союзники получаете укрытие, пока находитесь в зоне.

Шаг горного льва Приём хранителя 2

Как быстрый горный лев, вы с лёгкостью перепрыгиваете труднопроходимую местность.

На сцену ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: До конца своего следующего хода вы игнорируете труднопроходимую местность.

EVA WIDERMANN

Силы природы на сцену 3 уровня

Вспышка ярости земли — Атака хранителя 3

Вы бьёте своим оружием по земле, заставляя её содрогаться как от землетрясения.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель не может совершать шаг до конца вашего следующего хода.

Громовой удар — Атака хранителя 3

Вы вселяете сущность грозы в своё оружие. Когда ваш удар находит цель, над врагом раздаётся гром.

На сцену ✦ Звук, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон звуком 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой и оглохшей до конца вашего следующего хода.

Удар захвата земли — Атака хранителя 3

Первородная сила земли движется через ваше оружие и сбивает врага с ног, а камни и корни удерживают его на месте.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног. Когда цель в первый раз до конца вашего следующего хода встаёт, она получает урон 1к10 + ваш модификатор Силы.

Сила земли: Цель не может встать до конца вашего следующего хода, и когда она в первый раз до конца сцены встаёт, она получает урон 1к10 + ваш модификатор Силы.

Хищный страж — Атака хранителя 3

Вы усиливаете атаку, поражая врага, и готовитесь к погоне, если он попробует убежать.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Если до начала вашего следующего хода цель совершает шаг, вы немедленным ответом совершаете шаг на 2 клетки.

Дикая кровь: Количество клеток, на которое вы совершаете шаг, равно 1 + ваш модификатор Мудрости.

Силы природы на день 5 уровня

Господство зимы — Атака хранителя 5

От взмаха вашего оружия на врагов обрушивается метель.

На день ✦ Зона, Оружие, Первородный, Холод
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон холодом 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона.

Эффект: Волна создаёт зону мороза, которая существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в зону или начинает в ней свой ход, получает урон холодом 5.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

Град шипов — Атака хранителя 5

Вы взмахиваете оружием по широкой дуге, используя первородную энергию, чтобы вызвать град ядовитых шипов, поражающий врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Яд
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне, которых вы видите
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон ядом 1[Ор] + модификатор Силы и цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Грозовой удар — Атака хранителя 5

Взмах вашего оружия создаёт штормовой ветер и молнии, которые поражают врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все существа в волне
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 3 клетки.

Промах: Половина урона и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Громовой шаг — Атака хранителя 5

С ударом грома вы телепортируетесь к следующему врагу и наносите ему громовой удар.

На день ✦ Звук, Оружие, Первородный, Телепортация
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы телепортируетесь на 5 клеток
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Силы природы-приёмы 6 уровня

Выносливость медведя Приём хранителя 6

Наделенный безграничной выносливостью медведя, вы восполняете свою жизненную силу.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Немедленное прерывание Персональный
Триггер: Ваши хиты опускаются до 0 или ниже

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление.

Морская прогулка Приём хранителя 6

Вы получаете силу водного потока, позволяющую легко скользить по волнам.

Неограниченный ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете до конца вашего хода скорость плавания, равную вашей обычной скорости.

Страж земли Приём хранителя 6

Первородная сила земли усиливает ваше тело и разум.

На день ✦ Первородный, Стойка
Малое действие Персональный

Эффект: До окончания стойки вы получаете бонус таланта +1 ко всем защитам.

Шаг порождения ветра Приём хранителя 6

Внезапно вас охватывает порыв ветра, который поднимает вас в небеса.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения Персональный

Эффект: Вы совершаете шаг на 2 клетки и при этом игнорируете труднопроходимую местность.

Силы природы на сцену 7 уровня

Взрыв шипов Атака хранителя 7

Когда вы поражаете врага, из вашего оружия вылетают ядовитые шипы, вонзающиеся в союзников цели.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Яд
Стандартное действие Рукопашное оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги, смежные с первичной целью
Вторичная атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон ядом 5.

Горный молот Атака хранителя 7

Вы наносите удар с силой гор: жестокий и беспощадный.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель получает штраф -2 к броскам рукопашных атак до конца вашего следующего хода.

Сила земли: Штраф к броскам рукопашных атак равен 1 + ваш модификатор Телосложения.

Дар земли Атака хранителя 7

Духи земли награждают вас за атаку даром здоровья.

На сцену ✦ Исцеление, Оружие, Первородный
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы восстанавливаете 10 хитов.

Позиция охотника Атака хранителя 7

Хищные инстинкты направляют вашу атаку, и вы настигаете жертву точно там, где ожидали.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Психическая энергия, Страх
Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку. Вы можете сдвинуть цель в пространство второго существа и сдвинуть второе существо на 1 клетку.

Дикая кровь: Цель и второе существо получают урон психической энергией, равный вашему модификатору Мудрости.

Силы природы на день 9 уровня

Форма бешеной росомахи Атака хранителя 9

Вы раните врага с особой жестокостью. Когда приходит время, вы совершаете дикую атаку по выбранному врагу и наносите кровоточащую рану.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «бешеная росомаха». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +2 к броскам атаки по всем раненым или получающим продолжительный урон врагам. Кроме того, вы можете использовать второе дыхание малым действием.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие Рукопашное оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и продолжительный урон 2 (спасение оканчивает).

Форма грозового орла Атака хранителя 9

Величественные крылья вырастают из вашей спины, вокруг ваших когтистых рук прыгают молнии, и вы взмываете ввысь.

На день ✦ Первородный, Превращение, Электричество
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «грозовой орёл». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость электричеству 5. Вы можете летать со своей скоростью действием движения, но в конце действия должны приземляться.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь со своей скоростью
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Форма каменного стража Атака хранителя 9

Ваше тело превращается в смесь плоти и грубого камня, усиливая вашу связь с землей.

На день ✦ Исцеление, Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы восстанавливаете хиты, как если бы использовали исцеление. Вы также принимаете до конца сцены форму стража «каменный страж». Находясь в этой форме, вы получаете регенерацию, равную вашему модификатору Телосложения.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы можете использовать исцеление.

Форма стража дуба Атака хранителя 9

Ваша кожа покрывается грубой корой, а волосы превращаются в листву. Ваши руки удлиняются так, что вы можете атаковать врагов и защищать союзников издалека.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «страж дуба». Пока вы находитесь в этой форме, ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1. Кроме того, любой враг, который попадает по вам рукопашной атакой, получает урон, равный вашему модификатору Силы. На 21 уровне этот урон увеличивается до удвоенного модификатора Силы.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Немедленное прерывание **Рукопашное** оружие
Триггер: Враг в пределах вашей досягаемости совершает рукопашную атаку по вашему союзнику
Цель: Враг, вызвавший срабатывание
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы становитесь целью вызвавшей срабатывание атаки, даже если не находитесь в пределах дистанции этой атаки.

Силы природы-приёмы 10 уровня

Возвращение силы Приём хранителя 10

Как первородная энергия даёт жизнь миру, она даёт вам силу и выносливость.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы используете исцеление и восстанавливаете дополнительные хиты, равные вашему модификатору Силы.

Каменный щит Приём хранителя 10

Земля переносит вашего союзника в безопасное место, создавая вокруг него защитный каменный барьер.

На день ✦ Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Один союзник во вспышке

Эффект: Вы сдвигаете цель на 5 клеток. До конца вашего следующего хода цель получает сопротивляемость 5 всем видам урона и бонус таланта +2 ко всем защитам.

Охраняющие лианы Приём хранителя 10

Вокруг вас расцветают призрачные лианы, которые защищают вас и ваших союзников.

На день ✦ Зона, Первородный
Малое действие **Ближняя** вспышка 2

Эффект: Вспышка создает зону охраняющих лиан, которая существует до конца сцены. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники получаете сопротивляемость всем видам урона, равную вашему модификатору Телосложения.

Подземное движение Приём хранителя 10

Вы скрываетесь в земле и появляетесь на небольшом расстоянии.

На сцену ✦ Первородный, Телепортация
Действие движения **Персональный**

Эффект: Вы телепортируетесь на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на сцену 13 уровня

Захват вьюнка Атака хранителя 13

Усики покрывают пораженного вами врага и останавливают его движение.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Ледяные осколки Атака хранителя 13

Ледяные кристаллы вылетают из вашего оружия, чтобы поразить врага, а потом врезаются в ближайших врагов.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Холод
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон холодом 2[Ор] + модификатор Силы и первичная цель становится замедленной до конца вашего следующего хода. Совершите вторичную атаку.

Вторичная цель: Все враги, смежные с первичной целью
Вторичная атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон холодом 5.

Тяжёлый удар Атака хранителя 13

Когда вы взмахиваете оружием, оно получает тяжесть камня, выбивая врага из равновесия.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель провоцирует от вас атаку, если совершит шаг до конца вашего следующего хода.

Сила земли: При промахе цель провоцирует от вас атаку, если совершит шаг до конца вашего следующего хода.

Удар солнечной вспышки Атака хранителя 13

С вашим ударом луч света поражает врага и ослепляет его на мгновение.

На сцену ✦ Излучение, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон излучением 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослепленной до конца вашего следующего хода.

Дикая кровь: Если цель ранена, то вы совершаете шаг на 2 клетки.

Силы природы на день 15 уровня

Форма дикого кабана Атака хранителя 15

Ваша внешность изменяется, а из челюстей вырастают клыки. Ярость кабана наполняет вас, когда вы атакуете врага, отбрасывая его через всё поле боя.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «дикий кабан». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость 5 всем видам урона и бонус таланта +2 к Стойкости и Воле.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь со своей скоростью.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 2 клетки.
Промах: Половина урона и вы сдвигаете цель на 1 клетку.

Форма камнелома Атака хранителя 15

Ваше тело и доспехи покрываются камнем, и удерживают вас на земле. Когда приходит время, вы высоко возносите оружие и сбиваете своих врагов на землю.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «камнелом». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +2 к КД. Если вас подтягивают, толкают или сдвигают, вы можете уменьшить расстояние этого передвижения на 2 клетки.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке, которых вы видите
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы сбиваете цель с ног.

Форма летнего огня Атака хранителя 15

Огненный ореол над вашей головой, пылающее пламя на оружии и жаркий ад в глазах говорят о вашем превращении. Оно защищает вас от огня и может обжечь врагов.

На день ✦ Огонь, Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «летний огонь». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость огню 10 и бонус +3 к броскам урона.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон огнём 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.

Форма стража рябины Атака хранителя 15

Ваша кожа покрывается гладкой корой, по которой пробегают молнии. По окончании превращения ваши руки заметно удлиняются. В нужный момент вы атакуете вспышкой молнии, которая поражает вашего врага.

На день ✦ Первородный, Превращение, Электричество
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «страж рябины». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость электричеству 10, и ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1. Кроме того, если любой враг начинает свой ход в пределах 3 клеток от вас, и вы способны совершать действия, то этот враг становится отмеченным до конца вашего следующего хода.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон электричеством 2[Ор] + модификатор Силы, цель становится изумлённой и получает продолжительный урон электричеством 5 (спасение оканчивает и то, и другое).
Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Силы природы-приёмы 16 уровня

Животный прыжок Приём хранителя 16

Вы совершаете невероятный прыжок над головами своих врагов.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения Персональный

Эффект: Вы прыгаете на количество клеток, равное вашей скорости + ваш модификатор Силы.

Очищение земли Приём хранителя 16

Даже когда вы ранены, земля даёт вам силы забыть о боли.

На сцену ✦ Первородный
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Вы становитесь субъектом эффекта, который оканчивается при спасении

Эффект: Вы совершаете спасбросок от вызвавшего срабатывание эффекта с бонусом таланта, равным вашему модификатору Силы.

Сила зелёной листвы Приём хранителя 16

Вы взываете к первородной сущности земли, которая залечивает ваши самые страшные раны.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете использовать два исцеления.

Хватка обезьяны Приём хранителя 16

Ваша надёжная хватка позволяет вам забираться на любую поверхность.

Неограниченный ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: До конца своего хода вы получаете скорость лазания, равную половине вашей обычной скорости.

Силы природы на сцену 17 уровня

Вызов жатвы Атака хранителя 17

От вашего удара земля вокруг выпускает ростки, замедляющие движения врагов.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 2.

Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Сила против Реакции
Попадание: Вторичная цель становится отмеченной и замедленной до конца вашего следующего хода.

Наказание силы земли Атака хранителя 17

Изумрудный свет окружает вас, когда первородные духи вкладывают свою силу в вашу атаку.

На сцену ✦ Исцеление, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и вы можете использовать исцеление.

Порез остролиста Атака хранителя 17

Лозы и лианы, покрытые острыми, как бритва листьями, разрывают плоть вашего врага и высасывают его силу.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Дикая кровь: Атака причиняет дополнительный урон, равный вашему модификатору Мудрости.

Удар жаждущей лозы Атака хранителя 17

Ярко-зелёные щупальца опутывают вашего врага и удерживают его на месте.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Сила земли: До конца вашего следующего хода цель также получает штраф к КД и Реакции, равный вашему модификатору Телосложения.

Силы природы на день 19 уровня

Громовые стрелы Атака хранителя 19

Вы бьёте своим оружием о землю, выпуская громовую волну, которая сбивает с ног врагов.

На день ✦ Звук, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** волна 3
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила против Стойкости

Попадание: Урон звуком 2[Ор] + модификатор Силы.

Промах: Половина урона.

Эффект: Вы сбиваете каждую цель с ног.

Удар метели Атака хранителя 19

Ужасный холод сковывает вашего врага, покрывая его льдом, а зимний ветер, кружащийся вокруг вас, замедляет других врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Холод
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон холодом 4[Ор] + модификатор Силы и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Первый проваленный спасбросок: Цель становится обездвиженной, а не замедленной (спасение оканчивает).

Второй проваленный спасбросок: Цель становится удерживаемой, а не обездвиженной (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и цель становится замедленной до конца вашего следующего хода.

Эффект: Все враги в пределах 3 клеток от вас, кроме цели, становятся замедленными до конца вашего следующего хода.

Штурм жуткого зверя Атака хранителя 19

Словно огромный жуткий медведь или тигр, вы неумолимо преследуете врага и наносите ему кровоточащие раны.

На день ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: До и после атаки вы совершаете шаг на 1 клетку.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Промах: Половина урона и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Электрическое заграждение Атака хранителя 19

Когда вы взмахиваете оружием, оно призывает из неба молнию, которая опускается на врагов.

На день ✦ Оружие, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Реакции

Попадание: Урон электричеством 1[Ор] + модификатор Силы и цель становится ослеплённой и изумлённой (спасение оканчивает и то, и другое).

Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Силы природы-приёмы 22 уровня

Источник жизни Приём хранителя 22

Ваша связь с первородными духами поддерживает вас.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы используете исцеление. Кроме того, вы получаете до конца сцены регенерацию, равную 5 + ваш модификатор Силы.

Обновление Приём хранителя 22

Вы используете питательную энергию земли и открываете в себе запас сил.

На день ✦ Исцеление, Первородный
Малое действие **Персональный**

Эффект: Вы используете исцеление. Кроме того, вы восстанавливаете использование атакующего таланта на сцену, который уже использовали в этой сцене.

Орлиные крылья Приём хранителя 22

Из вашей спины вырастают чёрные крылья с белыми кончиками, которые позволяют вам ловить ветер и летать.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы отращиваете крылья, которые остаются до конца сцены. Пока у вас есть крылья, вы получаете скорость полета, равную вашей скорости и можете парить.

Панацея Приём хранителя 22

Вы призываете защитные первородные силы, которые охраняют вас от болезненных эффектов.

На день ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы совершаете спасбросок с бонусом таланта +4. Вы также получаете бонус таланта +4 к спасброскам до конца сцены.

Силы природы на сцену 23 уровня

Гнев хранителя Атака хранителя 23

Нанося яростный удар, вы даёте врагу болезненное напоминание об опасности, которую вы представляете, и если он проигнорирует вас, вы обрушите на него весь свой гнев.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы. До конца вашего следующего хода цель становится отмеченной и провоцирует атаку от вас, если совершает атаку, которая не включает вас в качестве цели.

Поразительная свирепость Атака хранителя 23

Ваша дикая атака потрясает врага, а сила, текущая в вашей крови, усиливает вашу следующую атаку.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Дикая кровь: До конца своего следующего хода вы получаете бонус таланта к броскам атаки, равный вашему модификатору Мудрости.

Союзник природы Атака хранителя 23

Земля под ногами вашего врага оживает, подталкивая его под ваш яростный удар.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Цель: Одно существо во вспышке
Первичная атака: Сила против Реакции

Попадание: Вы подтягиваете цель на 2 клетки в пространство, которое должно быть смежным с вами. Совершите по цели вторичную рукопашную атаку.

Вторичная атака: Сила + 2 против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Сила земли: Если любая из этих атак попадает, то цель также становится замедленной до начала вашего следующего хода.

Ураганный штурм Атака хранителя 23

Когда вы взмахиваете оружием, оно сотрясает воздух, закручивая его вокруг вас так, что он защищает вас от атак.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 1
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.

Эффект: Вы получаете бонус таланта +2 к КД и Реакции до конца своего следующего хода.

Силы природы на день 25 уровня

Форма кровавого волка Атака хранителя 25

Вы становитесь похожим на волка, изменив тело и ноги. Вы можете совершить одну дикую атаку, выбивая врага из равновесия, чтобы в следующий раз сбить его с ног.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «кровавый волк». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +2 к скорости и бонус +4 к броскам урона рукопашных атак по раненым целям. Кроме того, если у вас есть боевое превосходство над целью, по которой вы попали рукопашной атакой, вы можете сбить её с ног.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 5[Ор] + модификатор Силы и цель предоставляет вам боевое превосходство (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель предоставляет вам боевое превосходство до конца вашего следующего хода.

Форма осеннего жнеца Атака хранителя 25

Ваше тело становится похожим на сухое дерево в осеннюю пору, призывая на помощь смерть. Ваши атаки высасывают жизненную силу из врагов, а одним мощным ударом вы можете полностью выпить силу одного врага.

На день ✦ Некротическая энергия, Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «осенний жнец». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость некротической энергии 10, и ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1. Кроме того, ваши рукопашные атаки причиняют дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Силы.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон некротической энергией 2[Ор] + модификатор Силы, и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится ослабленной до конца вашего следующего хода.

Форма повелителя джунглей Атака хранителя 25

Ваши плечи расширяются, руки удлиняются, а ноги укорачиваются, и вы становитесь похожим на большую обезьяну. Вы с лёгкостью лазаете по стенам, и ваши атаки перемещают врагов точно в нужное место.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «повелитель джунглей». Находясь в этой форме, вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, и бонус +2 к Реакции. Кроме того, когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, вы сдвигаете цель на 2 клетки. Если атака уже подтягивает, толкает или сдвигает цель, то после вынужденного передвижения вы сдвигаете цель на 2 клетки.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и вы сдвигаете цель на 1 клетку.
Промах: Половина урона.

Форма смещающегося зверя Атака хранителя 25

Вы становитесь похожим на кошку, и ваши черты мерцают тусклым светом. В выбранный момент вы можете совершить двойную атаку.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «смещающийся зверь». Если вы находитесь в этой форме и по вам попадает рукопашная атака, вы бросаете к20. При выпадении «10» или выше вы получаете только половину урона от этой атаки.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы.
Промах: Половина урона.
Эффект: Совершите эту атаку еще раз по той же самой цели.

Силы природы на сцену 27 уровня

Гроза стража Атака хранителя 27

Когда вы поражаете врага, вы призываете духов грозы окружить его клеткой из молний.

На сцену ✦ Оружие, Первородный, Электричество
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 4[Ор] + модификатор Силы и цель получает урон электричеством 15, если будет перемещаться до конца вашего следующего хода.

Дикая кровь: Урон электричеством равен 15 + ваш модификатор Мудрости.

Могила земли Атака хранителя 27

Сила вашего удара заставляет землю разверзнуться под ногами врага, и поглотить его, не давая выбраться.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы, цель становится сбитой с ног и не может встать до конца вашего следующего хода.

Сила земли: Вы также сдвигаете цель на количество клеток, равное вашему модификатору Телосложения.

Тяжесть гор Атака хранителя 27

Ваше оружие обрушивается на врага как лавина, и земля дрожит в ответ.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Первичная цель: Одно существо
Первичная атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы. Совершите вторичную атаку ближней вспышкой 5.

Вторичная цель: Все враги во вспышке
Вторичная атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 2к6.
Эффект: Все вторичные цели становятся замедленными до конца вашего следующего хода.

Удар воющего ветра Атака хранителя 27

Воющий ветер окружает врага и ловит его в ловушку урагана.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Силы природы на день 29 уровня

Форма весеннего обновления Атака хранителя 29

Вас заливает сверкающий свет, воодушевляющий и наполняющий жизненной силой. Вы можете собрать эту энергию и выпустить её вспышкой обжигающего света, но, сделав это, вы на мгновение станете дезориентированы.

На день ✦ Излучение, Исцеление, Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «весеннее обновление». Находясь в этой форме, вы получаете сопротивляемость некротической энергии 10. Кроме того, вы получаете скорость полёта 8 и можете парить.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила + 6 против Реакции
Попадание: Урон излучением 4к10.
Промах: Половина урона.
Эффект: Вы восстанавливаете все свои хиты, но становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Форма воина из звёздного металла Атака хранителя 29

Ваша кожа покрывается блестящим чёрным металлом, и земля содрогается под вашими тяжёлыми шагами. Космические ветра кружат вокруг вас, задерживая летающих врагов. Когда вы выпускаете свой гнев, вы совершаете разрушительную атаку по ближайшим врагам.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «воин из звёздного металла». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +3 к КД. Кроме того, пока любой летающий враг находится от вас в пределах 10 клеток, его скорость полёта равна 1.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы. Этот урон игнорирует любые сопротивляемости цели.
Промах: Половина урона. Этот урон игнорирует любые сопротивляемости цели.

Форма духовного змея Атака хранителя 29

Вы становитесь похожим на духовного змея, хранящего врата снов. Мир становится призрачной местностью, в которой вы скорее чувствуете своих врагов, чем видите. Ваши глаза вспыхивают, и в нужный момент вы ослепляете светом ближайших врагов.

На день ✦ Первородный, Превращение, Психическая энергия
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «духовный змей». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +2 к КД и Стойкости. Вы также получаете чувство вибрации 5.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все враги в волне
Атака: Сила + 6 против Воли
Попадание: Урон психической энергией 2к10 и вы сдвигаете цель на 5 клеток.
Промах: Половина урона.
Эффект: Все цели становятся изумлёнными (спасение оканчивает).

Форма химеры Атака хранителя 29

Когда ваша голова становится похожей на льва, из плеч вырастают две новые головы: барана и дракона.

На день ✦ Огонь, Первородный, Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «химера». Находясь в этой форме, вы не предоставляете окружающим вас врагам боевого превосходства. Кроме того, когда вы попадаете по цели атакой в броске, вы можете толкнуть цель на 1 клетку или сбить её с ног.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Ближняя** волна 5
Цель: Все существа в волне
Атака: Сила + 6 против Реакции
Попадание: Урон огнём 2к10 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона.

Грозовой страж

«Почувствуй гнев дикой грозы, ибо я защитник природы, и никто не сможет мне противостоять».

Требования: Хранитель

Для многих нет более чистого проявления силы природы, чем неистовая ярость грозы. Тёмные тучи, грохот грома и удары молний являются проявлением гнева природы, когда её баланс нарушен, а чистота искажена. Когда боги или предтечи переступают свои границы, когда демоны или искажённые существа пытаются разорвать ткань реальности, природа отвечает яростной грозой.

Большинство хранителей получает свою силу из земли. Будучи воплощением гнева грозы, ваша величайшая первородная сила приходит с небес. Молнии текут по вашим венам, а гром раздаётся от ваших шагов. Продвигаясь по этому пути, вы сможете превращаться в ветер, литься дождем, и, в конечном счёте, сможете принимать облик гнева грозы.

Умения пути Грозового стража

Бодрящее действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, после неё вы можете свободным действием использовать исцеление.

Критический разряд (11 уровень): Когда вы совершаете критическое попадание, вы причиняете дополнительный урон электричеством, равный вашему модификатору Силы.

Бессмертный ветер (16 уровень): Когда вы используете исцеление, вы восстанавливаете дополнительные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Силы природы Грозового стража

Громовое столкновение Атака Грозового стража 11

Когда вы бьёте своим оружием по земле, оно создаёт громовую волну, которая сбивает с ног врагов.

На сцену ✦ Звук, Оружие, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 2
Цель: Все враги во вспышке
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Грозовой шаг Приём Грозового стража 12

На мгновение вы становитесь ветром и дождем.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода. Кроме того, вы летите со своей скоростью; в конце этого передвижения вы должны приземлиться в пространстве, смежном с врагом.

Форма гнева грозы Атака Грозового стража 20

Вокруг вас гремит гром, ваша кожа становится тёмной, словно тучи, а в глазах сверкают молнии.

На день ✦ Первородный, Превращение, Электричество
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы принимаете форму стража «гнев грозы». Пока вы находитесь в этой форме, любой враг, который начинает свой ход в соседней клетке, становится отмеченным до конца вашего следующего хода и получает урон электричеством, равный вашему модификатору Телосложения, если вы способны совершать действия. Кроме того, в начале каждого своего хода выбирайте одного врага, которого вы можете видеть в пределах 3 клеток от себя. Этот враг получает урон электричеством, равный 5 + ваш модификатор Телосложения.

Повелитель леса

«Я един с лесом, а лес един со мной».

Требования: Хранитель

Как дерево в лесу, вы черпаете силу из щедрой земли, из дождевой воды, которая течёт по земле, и из солнечного света. Вы храните в себе сущность дерева, становясь защитником леса, хранящим его от тех, кто его разоряет. Когда вы используете свои первородные таланты, вокруг вас из земли появляются новые ростки, раскрываются цветы и деревья выпрямляются с новой силой.

Вы любите те формы стража, которые позволяют принимать форму дерева (такие как *форма стража ивы, форма стража дуба* и *форма стража рябины*), но даже когда вы принимаете другие облики, земля всегда наполняет вас силой. На вершине этого пути вы сможете принимать облик трента, сокрушающего всё вокруг оружием, несомым в ветвеобразных кулаках.

Умения пути Повелителя леса

Простирающееся действие (11 уровень): Когда вы, находясь в форме стража, тратите единицу действия, чтобы совершить дополнительное действие, до конца вашего хода ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1.

Вьющиеся корни (11 уровень): Пока вы находитесь в форме стража, все смежные с вами клетки для врагов считаются труднопроходимой местностью, а все союзники в соседних клетках получают бонус +1 к КД.

Железные ветви (16 уровень): Когда вы попадаете по отмеченному вами врагу рукопашной атакой, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Силы природы Повелителя леса

Удар падающего дерева Атака Повелителя леса 11

Как падающее дерево, крушащее всё под собой, удар вашего оружия сбивает врага с ног.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Реакции
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.

Пробуждение леса Приём Повелителя леса 12

Вокруг вас из земли вырастают лианы, мешающие врагам.

На день ✦ Зона, Первородный
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 3
Эффект: Вспышка создает густую зону лиан, которые существуют до конца вашего следующего хода. Для врагов зона считается труднопроходимой местностью. Кроме того, находясь в пределах зоны, ваши союзники получают укрытие. Вы можете действием движения переместить зону на 5 клеток.
Поддержание малым: Зона сохраняется.

Форма повелителя леса Атака Повелителя леса 20

Вы превращаетесь в трента, выпускаете корни, которые выпивают силу земли, и отращиваете ветви, которые пьют жизненные соки врагов.

На день ✦ Исцеление, Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «повелитель леса». Пока вы находитесь в этой форме, ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1, вы получаете бонус +5 к проверкам Силы для разбивания предметов, а ваши атаки по предметам наносят тройной урон. Кроме того, в начале каждого вашего хода все союзники в пределах 2 клеток от вас восстанавливают 5 хитов.

Находясь в этой форме, вы можете один раз за эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).
Промах: Половина урона и цель становится обездвиженной до конца вашего следующего хода.

Рогатый чемпион

«Не говори мне о своих мелких проблемах — расскажи мне о нуждах мира».

Требования: Хранитель

Вы общались с духами земли и стали достойным звания рогатого чемпиона. Вы изменили тело, в котором были рождены, чтобы стать избранным вассалом духов природы. Ваш долг противостоять мерзким тварям этого мира, положить конец их разрушениям, и восстановить великолепие дикой природы.

Став рогатым чемпионом, вы изменили свою жизнь. Давно прошли простые проблемы, связывавшие вас с миром. Вы видите его в более широком масштабе, словно организм, который нужно защищать от искаженных сущностей, пытающихся использовать его силу в своих тёмных целях. Кажется, что вы связаны не с людьми и местами, а только со своей тяжелой миссией, которая заставляет окружающих почувствовать хотя бы то, что мало кто сможет понять ваши личные убеждения. Вас немного заботят человеческие страдания, но вы уделяете внимание делам смертных не больше, чем насекомому, понимая, что должны заботиться обо всех живых существах в мире одинаково. Таким образом, ваши отношения с другими это нечто большее, чем просто дружба, поскольку они являются такими же созданиями природы, как и всё вокруг.

Умения пути Рогатого чемпиона

Озлобленное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы совершить атаку, и эта атака промахивается, вы можете перекинуть бросок атаки, но обязаны использовать второй результат.

Жаркая погоня (11 уровень): Когда вы попадаете по врагу спровоцированной атакой, этот враг становится замедленным до конца своего хода.

Благословление весны (16 уровень): Когда вы используете атакующий талант хранителя на день с ключевым словом «превращение», вы можете свободным действием использовать исцеление.

Силы природы Рогатого чемпиона

Фанатичный удар Атака Рогатого чемпиона 11

С рёвом вы бросаетесь на врага, совершая подавляющую атаку.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД. Если цель ранена, то вы получаете бонус +2 к броску атаки.
Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы сбиваете цель с ног.
Эффект: Совершите атаку ещё раз по той же или другой цели.

Порывистый шаг Приём Рогатого чемпиона 12

Когда вы пробиваетесь сквозь ряды врагов, вас окружает первородная энергия. Только глупец осмелиться вас атаковать.

На сцену ✦ Первородный
Действие движения **Персональный**
Эффект: Вы перемещаетесь со своей скоростью. Если в течение этого движения любое существо совершает по вам провоцированную атаку, оно получит урон, равный 5 + ваш модификатор Мудрости.

Форма быстрого оленя Атака Рогатого чемпиона 20

Первородная сила ускоряет вас, когда из вашей головы вырастают большие рога. Ваш яростный бросок может лишить врага чувств.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «быстрый олень». Находясь в этой форме, вы получаете бонус +4 к скорости. Кроме того, вы можете действием движения переместиться со своей скоростью и получить до конца своего хода бонус таланта +2 к КД против провоцированных атак. Во время этого движения вы можете проходить через пространство врагов, отмечая их до конца своего следующего хода.

Находясь в этой форме, вы можете один раза эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Эффект: Перед атакой вы перемещаетесь со своей скоростью.
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы и цель становится ошеломлённой до конца вашего следующего хода.
Промах: Половина урона и цель становится изумлённой до конца вашего следующего хода.

Страж кровавого гнева

«Все мы звери, и только наше высокомерие отличает нас от более диких предков».

Требования: Хранитель

Первородная сила, которой вы владеете, сформировала связь между вами и природными существами всего мира. В их многообразии форм вы видите преломлённое отражение великой сущности: Первородного Зверя, который был первым хищником мира. Все животные-охотники в мире: могучие львы и воющие волки, быстрые хорьки и парящие орлы, хранят в своих сердцах далёкие отголоски Первородного Зверя.

В своём стремлении к защите мира от демонов, искажённых и прочих сущностей, которые нарушают природный баланс, вы близки к Первородному Зверю. Эта близость отражается в вашем кровавом гневе, благодаря которому вы получаете невероятную скорость, находясь в форме стража, и ярость, которая карает отмеченных вами врагов. На вершине своего пути, вы, наконец, получаете способность принимать форму Первородного Зверя.

Умения пути Стража кровавого гнева

Бешеное действие (11 уровень): Вместо получения дополнительного действия вы можете потратить единицу действия для получения до конца своего хода бонуса к броскам атаки, равного вашему модификатору Мудрости.

Шаг кровавого гнева (11 уровень): Находясь в форме стража, вы получаете бонус +2 к скорости.

Ярость кровавого гнева (16 уровень): Когда вы попадаете рукопашной атакой по отмеченному вами врагу, вы получаете бонус +2 к броску урона.

Силы природы Стража кровавого гнева

Удар кровавого гнева Атака Стража кровавого гнева 11

Когда вы вонзаете своё оружие во врага, вас переполняет первобытная ярость.

На сцену ✦ Оружие, Первородный
Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против Стойкости
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы.

Охраняющая ярость Приём Стража кровавого гнева 12

Первородные духи вокруг вас обостряют ваши чувства, вы представляете постоянную угрозу для ближайших врагов, и готовы к атаке, если они вас проигнорируют.

На день ✦ Первородный, Стойка
Малое действие **Персональный**
Эффект: До окончания стойки все враги, которые начинают или заканчивают свой ход в соседней с вами клетке, становятся отмеченными до конца своего следующего хода.

Форма Первородного Зверя Атака Стража кровавого гнева 20

Вы превращаетесь в сгорбленное существо, окутанное мехом и тенями, отражающее первого хищника, Первородного Зверя. Когда вы собираете свою силу для мощной атаки, вы причиняете мучительные раны своему врагу.

На день ✦ Первородный, Превращение
Малое действие **Персональный**
Эффект: Вы принимаете до конца сцены форму стража «Первородный Зверь». Пока вы находитесь в этой форме, ваша рукопашная досягаемость увеличивается на 1, и вы получаете угрожающую досягаемость.

Находясь в этой форме, вы можете один раза эту сцену совершить следующую атаку оружием.

Стандартное действие **Рукопашное** оружие
Цель: Одно существо
Атака: Сила против КД
Попадание: Урон 3[Ор] + модификатор Силы и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Когда вы достигаете 21 уровня, вы можете выбрать своё эпическое предназначение. Вы можете отложить выбор до следующего уровня или вообще отказаться от него. Если вы выбираете эпическую судьбу после 21 уровня, вы получаете все преимущества, которые предоставляет эпическая судьба, доступные на вашем уровне и ниже.

Великий дух

Великие подвиги живут вечно. Ваш воинственный дух стал бессмертным, чтобы помогать будущим поколениям.

Требование: 21 уровень, любой первородный класс

Среди множества первородных духов, который хранят мир и поддерживают природный порядок, почитаемые духи великих смертных героев стоят как гордые маяки, помогающие своим живым потомкам следовать их пути. Ваша судьба стоять вместе с ними и доказывать свою славу, заслуженную в великих битвах. Пока вы живы, вы не являетесь Великим духом, но ваш бессмертный род радуется вашим победам и поддерживает вас частью своей силы. Они ожидают определённого дня, когда вы вступите в свой последний смертельный бой, и войдёте в мир духов.

Битва против любого достойного соперника наполняет ваше сердце радостью, а победа приветствуется вашими невидимыми союзниками. Вы крайне враждебно относитесь к тем, кто ускользнул из лап смерти или предавал других позорной смерти. Прежде всего, вы ищите именно этих врагов, чтобы как можно быстрее отправить их во тьму.

Бессмертие

Великие духи предков, которых вы почитаете, это те, кто заслужил славу в своей смертной жизни, благодаря великой храбрости и выносливости. Из-за своей любви к сражениям вы заслужили благосклонность этих духов, и поэтому они дают вам шанс помочь вашим потомкам и тем, кто будет жить после вас.

Вечная слава: Вы изменяетесь во время своей последней битвы, сражаясь с несравненной храбростью. Независимо от исхода битвы вы, наконец, смогли узреть Великих духов, собравшихся чтобы приветствовать вас в своих сияющих рядах. Потоком первородной радости они ведут вас в мир духов, где в вашу честь уже приготовлен великий пир. Оставив позади свою смертную жизнь, вы становитесь настоящим Великим духом, который незримо присутствует на полях сражений всего мира, наполняя живых воинов отвагой и силами, нужными, чтобы противостоять врагам.

Умения Великого духа

Достойный враг (21 уровень): Один раз за сцену, малым действием, вы можете обозначить ближайшего к себе соперника, как достойного врага до конца сцены. До начала вашего следующего хода ваши атаки по достойному врагу игнорируют все сопротивляемости и неосязаемость.

Кроме того, один раз за раунд, при попадании по достойному врагу, вы можете причинить дополнительный урон 2к8. Если вы можете совершить несколько атак по достойному врагу во время своего хода, вы сами решаете, какая атака будет причинять дополнительный урон, после совершения всех бросков атак.

Наконец, если уменьшаете хиты достойного врага до 0, вы можете свободным действием использовать исцеление.

Искатель врагов (24 уровень): Один раз за сцену вы можете действием движения телепортироваться в пространство, смежное с любым существом, которое вы можете видеть.

Носитель рока (30 уровень): Если ваш достойный враг является единственной целью атаки и ваша атака промахивается, вы восстанавливаете использование этого атакующего таланта. Все эффекты, который обычно случаются, когда вы промахиваетесь этим талантом, по-прежнему происходят.

Талант Великого духа

Призрачный скакун Приём Великого духа 26

Появляясь из ниоткуда, призрачный скакун переносит вас к вашему врагу.

Неограниченный
Немедленный ответ **Персональный**
Триггер: Враг, обозначенный вашим умением Достойный враг, заканчивает своё перемещение в пределах 6 клеток от вас.

Эффект: Вы летите и приземляетесь в пространстве, смежном с врагом, вызвавшим срабатывание. Это движение не провоцирует атаки.

EVA WIDERMANN

Певец судьбы

Песня Героев всегда звучит в вашей душе, и пока вы можете её петь, вы делитесь чудом этой песни со всем миром.

Требование: Бард 21 уровня

В темнейшие дни божественной войны против предтеч, когда силы забвения казались готовыми сорвать божественный план и разрушить само мироздание, вестники богов объединили свои голоса и пробудили в смертных защитниках силы сражаться. Их песня подняла героев простого народа, дала им силы восстать против полчищ врагов, которые были повсюду. Эти древние глашатаи живы и по сей день в легендах и рассказах своих потомков, и без их вдохновляющей песни мир был бы обречён на разрушение.

Вы выучили Песню Героев, и знаете, что все великие герои по-прежнему слышат эту мелодию. Они могут не подозревать о ней, но некоторые из них, как и вы, смогли уловить её слабые отголоски. Далекие ноты этой древней песни, скрытые в величественных мелодиях, или даже в яростном боевом кличе, дарят вдохновение, которое необходимо смертным, чтобы вознестись над мирской суетой и стать легендой.

Бессмертие

Вы услышали чарующую мелодию древней песни. В этот момент, когда слова творения отразились в гармонии космоса, вам открылась цель вашей жизни и финальная судьба. Теперь ваш путь изменился, вы посвящаете всё своё время изучению фрагментов этой древней песни и объединению их в единую работу. Вы восстанавливаете Песню Героев, чтобы побудить новых защитников сражаться против врагов творения и хранить мир для будущего.

Вечный хор: Когда вы выполните судьбоносное задание, вы полностью раскроёте тайну этой великой работы, поставив самую неуловимую ноту на своё место. Впервые вы сможете исполнить Песню Героев полностью. Чистота этой песни растворит ваше тело, и вы присоединитесь к певцам древности своим телом и голосом, объединяясь с остальной частью хора, чтобы нести эту песню в вечность.

Умения Певца судьбы

Исполненная судьба (21 уровень): Вы можете потратить единицу действия, чтобы не совершить дополнительное действие, а позволить союзнику в пределах 20 клеток от вас совершить свободным действием атаку. Если атака союзника попадает, вы восстанавливаете единицу действия.

Ясность судьбы (24 уровень): Каждый раз, когда вы используете своё *величественное слово*, цель может до начала вашего следующего хода совершать по два броска всех атак, спасбросков, проверок навыков и проверок характеристик, используя любой из двух результатов.

Героическое вдохновение (30 уровень): Каждый раз, когда союзник в пределах 5 клеток от вас тратит единицу действия, чтобы совершить атаку, вы и все союзники можете свободным действием использовать по исцелению.

Талант Певца судьбы

Фрагмент песни Приём Певца судьбы 26

Вы поёте куплет из Песни Героев, прославляя защитников прошлого, настоящего и будущего. От этой мелодии в вас и ваших союзниках пробуждается невероятный героизм.

На день ✦ Зона, Магический
Малое действие **Ближняя** вспышка 5

Эффект: Вспышка создаёт зону ободряющей музыки, которая существует до конца вашего следующего хода. Находясь внутри зоны, вы и ваши союзники можете потратить единицу действия, чтобы совершить два дополнительных действия вместо одного. Действием движения вы можете переместить зону на 3 клетки.

Поддержание малым: Зона сохраняется.

VINCENT DUTRAIT

Первородный аватар

Вы — живое воплощение природной силы, могущественный первородный дух, покрытый живой плотью.

Требование: 21 уровень, любой первородный класс

Вы едины с миром вокруг вас, вы слышите шёпот деревьев, когда они говорят о своих древних грёзах, вы чувствуете смену времён года по смене четырёх ветров и вы понимаете мысли животных, находящихся неподалёку. Мир духов, который существует рядом с физическим миром, реален для вас как собственное тело; вы чувствуете и живёте в двух измерениях одновременно. Как мудрейшие и сильнейшие варвары, друиды, шаманы и хранители, которые были до вас, вы не испытываете страх смерти, ведь после смерти вы попадёте в мир духов, который уже знаете.

Многие первородные духи добры. Есть неосмотрительные в отношении смертных духи, а есть и откровенно злые. Ваша сила и отношение к их миру привлекло внимание этих духов, которые заметили вас, когда вы почувствовали их. Враждебные духи считают вас как угрозой и строят препятствия на вашем пути. Но у вас есть и союзники в мире духов, дружественные силы, которые обучают вас, дают часть своей собственной силы, чтобы помочь вашему делу. С ростом вашей силы вы укрепляете связь с духами природы, пока их энергия не станет поддерживать вас, куда бы вы не пошли.

Ваше присутствие в мире имеет такой резонанс, что великие первородные духи могут искать вас, чтобы попросить вас выполнить великое задание. Связались ли вы с этой сущностью или нет, не влияет на ваши способности, но если вы согласитесь, ваше тело может претерпеть изменения, связанные с вашим покровителем. Например, если вы сотрудничаете с духами лесов, ваши волосы могут стать похожими на листья, которые меняются в зависимости от времени года; если вы решили служить духам охоты, вы можете получить животную внешность и дикие манеры; а если вы служите животным духам мудрости и защиты, у вас могут вырасти оленьи рога, или ноги станут копытами.

Бессмертие

Когда жизнь вашего тела подойдёт к концу, вы продолжите существовать как один из духов природы.

Сильный среди духов: Когда судьбоносное задание будет почти выполнено, вы почувствуете тягу к чему-то более великому, какие-то неведомые силы ведут вас к вашей цели как можно быстрее. Вскоре, после окончания вашего финального задания, вы уходите из мира смертных в мир духов, оставляя прежнюю жизнь позади. Освобождаясь от оков своего тела, вы вступаете в ряды духов, которые защищают законы природы и направляют новых героев по пути вашего величия.

Умения Первородного аватара

Первородное странствие (21 уровень): Каждый раз, когда враг попадает по вам рукопашной атакой, вы можете немедленным ответом телепортироваться на 3 клетки.

Подарок духа (24 уровень): После каждого продолжительного отдыха выберите значение одной характеристики. До конца вашего следующего продолжительного отдыха вы получаете бонус +1 к броскам атак, проверкам навыков и характеристик, основанных на этой характеристике.

Вечное возвращение (30 уровень): Один раз в день, когда вы умираете и у вас осталось хотя бы два исцеления, вы можете вернуть себя к жизни. В начале одного из 10 раундов после вашей смерти вы можете потратить два исцеления, чтобы вернуться к жизни. Вы возвращаетесь с количеством хитов, равным вашему значению ранения, и свободные от всех эффектов, которые оканчиваются при спасении. После этого вы можете как обычно совершать свои ходы.

Талант Первородного аватара

Прогулка с духами Приём Первородного аватара 26

Ваш дух отделяется от вашего тела, раскрывая вашу истинную природу.

На день ✦ Первородный
Малое действие Персональный

Эффект: Ваше тело исчезает, а вы появляетесь в форме духа в соседней клетке. Находясь в этой форме, вы неосязаемы и получаете фазирование. Также вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости, и можете парить. Вы можете использовать неограниченные таланты и таланты на сцену, но не можете использовать таланты на день, таланты магических предметов и исполнять ритуалы. Вы можете оставаться в этой форме пока не закончите её стандартным действием, пока ваши хиты не опустятся до 0 или ниже, или пока вы не совершите привал или продолжительный отдых. Когда вы оставляете эту форму, ваше тело появляется в текущей клетке и соединяется с душой.

ERIC BELISLE

Почтенный мастер

Вы проникли за завесу смерти, чтобы познать более глубокую, фундаментальную истину.

Требование: 21 уровень, любой духовный класс

Вы долго размышляли и преданно служили богам. В результате вы раскрыли новую мощную философию места смертных во вселенной. Вы поняли проблески бесконечной истины, безвременного пространства, в которое попадают души смертных, и ваша проницательность может изменить мир. Ваше учение предназначено нести людям надежду и просвещение в грядущих веках, но так как проблески истины нельзя выразить словами, вы записали их своими делами.

Целью вашей философии, на первый взгляд, может выглядеть уменьшение значимости богов и их владений, но на самом деле вы считаете богов необходимыми посредниками между смертными и вечностью. Поэтому вы почитаете всех богов, как один из путей просвещения для смертных. Ваши проповеди, писания или истории из вашей жизни могут помочь последователям различных богов, понять уроки смертного мира.

Истинная природа ваших откровений может быть любой. Вы можете быть провидцем, который осознал конечную судьбу смертных душ, и учит других, как их действия в мире влияют на их конечную судьбу. Вы можете быть реформатором, чьё учение бросает вызов несгибаемым, древним доктринам великих храмов. Вы можете быть философом, который поддерживает веру стоицизма, ярого осуждения зла, или нравственной системы взаимных обязательств. Может быть вы даже посвящаете своих учеников в тёмные истины, которые пробуждают жадность, гедонизм или тиранию — в конце концов, не все последователи этого пути используют философию мира и просвещения.

Бессмертие

Почтенные мастера выбирают опасные тропы, так как не все могущественные сущности желают просвещения и понимания в мире смертных.

Раскрытие истины: Вы путешествуете по самым дальним углам вселенной, выступаете против небесных легионов, сражаетесь с армиями дьяволов, и препятствуете ордам демонов. Вы странствуете по владениям Астрального Моря и исследуете Стихийный Хаос в поисках понимания. Наконец, вы достигаете источника всего сущего. Выполнив судьбоносное задание, вы получаете видение: золотая тропа, ведущая к бесконечности. Непоколебимый в силе своей уверенности, вы делаете первый шаг на своём последнем пути, покидая эту реальность и исчезая навсегда. Дорога впереди длинная и странная, но ваш путь только начался. В последующие эпохи смертные будут стремиться пройти по вашему пути, ведомые вашим учением и вдохновлённые вашим примером.

Умения Почтенного мастера

Враг бессмертных (21 уровень): Бессмертные существа получают штраф -2 к броскам атаки по вам. Кроме того, вы получаете бонус к броскам урона по бессмертным существам, равный вашему модификатору Мудрости.

Очевидная духовность (24 уровень): Вы можете использовать каждый из ваших талантов Вызова божественной силы один раз за сцену. Кроме того, вы можете выбирать любые черты Вызова божественной силы, даже если вы не поклоняетесь требуемому богу.

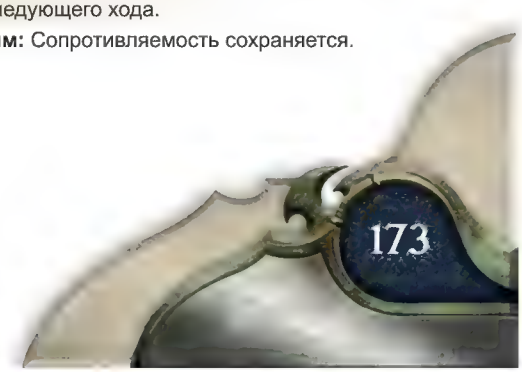
Дарованная грация (30 уровень): Когда хиты любого союзника в пределах 20 клеток от вас опускаются до 0 или ниже, вы можете немедленным прерыванием потратить исцеление. Вы не восстанавливаете хитов от потраченного исцеления, но союзник восстанавливает хиты, как если бы это он использовал исцеление.

Талант Почтенного мастера

Спокойная защита Приём Почтенного мастера 26

Если понять суть, то вещь становится настолько простой, что её можно игнорировать. Разделив своё знание с союзниками, вы защищаете себя и их от ран.

На день ✦ Духовный
Малое действие **Ближняя** вспышка 5
Цель: Вы и все союзники во вспышке
Эффект: Выберите вид урона: звук, излучение, кислота, некротическая энергия, огонь, психическая энергия, силовое поле, холод, электричество или яд. Все цели получают сопротивляемость 30 к этому виду урона до конца вашего следующего хода.
Поддержание малым: Сопротивляемость сохраняется.



MIKE MAY

Предвестник рока

Проклятья следуют за тобой по пятам.

Требование: 21 уровень

Вы — признак приближающейся грозы, вестник разрушения и носитель бед — куда бы вы ни пошли, судьбы разрываются и сплетаются заново. Вы сломали оковы судьбы и для вас ничего не предрешено. Каждый шаг на своем пути, каждое принятое вами решение соответственно изменяют форму вашего будущего. Последствия вашего выбора могут свергать королей, пробуждать древнее зло, разрушать государства и срывать планы самих богов.

Большинство ужасных последствий ваших решений случается с теми людьми, королевствами или событиями, с которыми вы решили сражаться. Неудачи, несчастные случаи и природные катаклизмы окружают ваших врагов, когда вы рядом — вначале это мелкие случайности, вроде града, который уничтожает посевы, курьера с важным посланием, задержавшегося из-за того, что лошадь потеряла подкову, или слуги, который забыл запереть ворота. Вы не можете управлять этими событиями, и даже не знаете, почему они происходят. Неудачи часто случаются с теми, кому вы не желаете зла, хотя и в меньшей мере, чем с вашими врагами. Вы не рискуете задерживаться в дорогом вам месте, боясь неумышленно уничтожить его.

Бессмертие

Никто не может уверенно сказать, чем грозит ваше присутствие. Вы можете сражаться с тёмным повелителем, если вы — отважный защитник добра. Ваше поражение может привести к разрушению королевства, которое вы защищали, а успех может привести к новой власти жестокого тирана, который будет столь же опасным, как и тёмный повелитель, которого вы свергли. Только в конце своей смертной жизни вам станут ясны ваши истинные цели.

Исполненный рок: Вы неуклонно стремитесь исполнить определенный рок — обычно это уничтожение великого существа, легендарного артефакта или целого государства. Когда вы добиваетесь победы, вокруг вас создаётся и обретает очертания новая судьба мира. Но в этом мире для вас больше нет места, и вы покидаете эту реальность. Ничего не останется после вас, кроме легенд и мифов, в которых вас будут помнить как героя перемен и разрушения. Но где-то в другом пространстве и времени вы пробуждаетесь снова, и понимаете, что должны еще раз послужить этому миру предвестником рока.

Умения Предвестника рока

Щит неудачи (21 уровень): Каждый раз, когда во время броска атаки на кости выпадает «1», вы можете перебросить её. Если «1» выпадет второй раз, вы не можете перебросить её. Кроме того, все существа, у которых при броске атаки по вам выпало «1», становятся ошеломлёнными до конца вашего следующего хода, и вы можете немедленным ответом сдвигать их на 3 клетки.

Повелитель несчастья (24 уровень): Один раз за сцену, когда хиты существа в пределах 10 клеток от вас опускаются до 0 или ниже, вы можете совершить спасбросок или использовать исцеление.

Роковая награда (30 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете атаку и промахиваетесь по всем целям, вы получаете временные хиты, равные половине вашего уровня.

Талант Предвестника рока

Плащ рока Приём Предвестника рока 26

Буря несчастий окружает вас, неся гибель вашим врагам.

На день

Малое действие **Персональный**

Эффект: До конца сцены все враги в пределах 3 клеток от вас предоставляют боевое превосходство вашим союзникам, не могут телепортироваться, и получают урон 5 каждый раз, когда промахиваются атакой.

MIKE MAY

Хранитель мудрости

Все знания должны быть сохранены. Они должны быть спасены и защищены, так как они являются ключами к нашему настоящему, прошлому и будущему.

Требование: 21 уровень, Интеллект 21 или Мудрость 21, тренировка двух навыков знаний

Вы — кладезь знаний, несравненный учёный и хранитель легенд, мифов и прежде всего истины. Хотя вы всегда погружены в обучение и воспоминания, люди приходят к вам со всех уголков мира и из-за его пределов. Благодаря вашему интеллекту или мудрости они просят вас о помощи в различных проблемах: местонахождение давно утерянного артефакта, решение сложной загадки, или разработки стратегии для победы над ордой диких берсерков. Другие ищут беседы с вами, чтобы расширить своё собственное понимание.

С такими знаниями на вас ложится большая ответственность, так как некоторые истины лучше хранить в тайне. Если вы расскажете местоположение мощного оружия, утерянного после падения древней цивилизации, вы можете обречь современный мир на смерть от этого оружия. Если вы откажетесь лечить чуму, то все её жертвы лягут на ваши плечи. В конечном счёте вы должны решить, хранить вам свои знания или свободно ими делиться, и хватит ли у вас мудрости, чтобы понять, что можно рассказать, а что лучше скрыть.

Бессмертие

Хранители мудрости являются одними из самых просвещенных людей в мире, и они полагаются на свои обширные знания, сражаясь с теми, кто пользуется невежеством и отвергает цивилизацию.

Великая библиотека: Окончательное выражение вашей временной силы — это строительство великой библиотеки для хранения ваших собраний. Со временем, выполнив судьбоносное задание, вы накопите столько книг, манускриптов и прочих текстов, что не сможете их счесть. Единственный способ помешать тому, чтобы важные тексты не попали в плохие руки, это построить место, в котором их можно будет сохранить. Построите ли вы это место в мире смертных, в потоках Астрального Моря, или скроете его в пределах Медного Города, Сигила или Глумроута, ваша великая библиотека будет гарантировать ваше бессмертие. Библиотека будет напоминать всем, кто увидит её чудеса, о вашем стремлении сохранить мудрость и о ваших великих делах в накоплении знаний.

Умения Хранителя мудрости

Знания хранителя мудрости (21 уровень): Каждый раз, когда вы совершаете проверку знаний или проверку знаний о чудовищах, вы можете совершить два броска и использовать любой из результатов.

Кроме того, вы причиняете дополнительный урон 2 при попадании по существам, чьё происхождение охватывают ваши тренированные навыки. Например, если вы тренированы в Магии, то вы причиняете

дополнительный урон 2, попадая по стихийным, фейским и теневым существам.

Хитрость хранителя мудрости (24 уровень): Когда вы совершаете проверку навыка для любого ритуала, вы можете совершить два броска и использовать любой из результатов.

Вы можете удвоить время, требуемое для исполнения ритуала, чтобы уменьшить цену компонентов в два раза. Не действует для ритуалов из категории Создания.

Кроме того, каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание по существу, чьё происхождение охватывают ваши тренированные навыки, вы получаете бонус +2 к броскам атаки по этому существа до конца своего следующего хода.

Откровение хранителя мудрости (30 уровень): Выберите два ваших приёма на день. Эти два таланта становятся для вас талантами на сцену. Если у вас нет двух приёмов на день, вы можете мгновенно переучить ваши приёмы, чтобы получить два приёма на день, которые тут же становятся талантами на сцену.

Талант Хранителя мудрости

Истинное имя Приём Хранителя мудрости 26

Вы произносите истинное имя врага, показывая его слабости своим союзникам.

На сцену
Стандартное действие **Ближняя** вспышка 10
Цель: Одно существо во вспышке

Эффект: До конца вашего следующего хода вы и ваши союзники получаете бонус к броскам урона по цели, равный вашему модификатору Мудрости или Интеллекта.

ГЛАВА 3

Опции персонажа

Класс и раса определяют большую часть способностей персонажа — но это ещё не всё. Черты вашего персонажа и его снаряжение дополняют ваши таланты и классовые умения, а подробная предыстория помогает взглянуть на вашего персонажа как на живую личность.

Предыстория даёт лишь небольшие преимущества в игре, но она являются важной частью, определяющей личность вашего персонажа, а не просто список того, что он может делать, а что нет. Она предлагает элементы личности и истории, которые вы можете использовать во время отыгрыша своего персонажа, а также даёт хорошие зацепки вашему Мастеру для вплетения персонажа в будущие приключения.

Черты позволяют вашему вам настроить персонажа в соответствии с вашим стилем игры. Черты в этой главе созданы в первую очередь для новых рас и классов, появившихся в этой книге.

Повседневные и магические вещи скрывают ваши слабые, и увеличивают сильные стороны. Они гарантируют, что ваши атаки и защиты будут представлять большую опасность для монстров, которых вы встретите в своих приключениях. Ритуалы расширяют ваши возможности, открывая новые пути для преодоления препятствий и решения мелких проблем за пределами поля боя. Точный выбор ритуалов поможет укрепить вашего персонажа, делая его готовым к любым сложностям, на вашем пути.

Эта глава включает следующие разделы:

♦ **Предыстории:** Правила и примеры историй для описания прошлого вашего персонажа и их влияние на его настоящее.

♦ **Черты:** Обширный раздел с новыми чертами для персонажей всех этапов игры.

♦ **Походное снаряжение:** Обычное снаряжение, которое может понадобиться вашему персонажу.

♦ **Магические предметы:** Новые доспехи, оружие, инструменты и прочие предметы, подходящие классам из этой книги.

♦ **Ритуалы:** Новые ритуалы, включая специальные ритуалы для бардов.

ПРЕДЫСТОРИИ

В *Книге игрока* есть вопросы, помогающие вам продумать предысторию своего персонажа. Представленный здесь материал вы тоже можете использовать при создании персонажа. Вам будет предложен широкий выбор зацепок и игровых преимуществ, которые будут отражать историю вашего персонажа.

В этом разделе описаны некоторые примеры предысторий, которые могут вдохновить вас на создание более реального персонажа. Вы можете выбрать любое количество предысторий, но лучше всего создать богатую и реалистичную предысторию, выбрав по одному элементу из трёх разных категории. В этой книге представлены пять категорий: географические, социальные, расовые предыстории, а также предыстории занятий и рождения.

Независимо от количества выбранных вами элементов предысторий, во время создания персонажа (посоветовавшись с вашим Мастером), вы можете выбрать одно из следующих преимуществ, которые предоставляет ваша предыстория.

♦ Получить бонус +2 к проверкам связанного с вашей предысторией навыка.

♦ Добавить связанный с вашей предысторией навык в свой список классовых навыков перед выбором тренированных навыков.

♦ Выбрать один язык, связанный с вашей предысторией. Вы можете свободно говорить, читать и писать на этом языке.

♦ Если вы используете игровой мир, который предполагает региональные преимущества (такой как Forgotten Realms), вы получаете региональное преимущество.

Элементы предыстории, представленные здесь, не являются единственно возможными. Вы можете использовать эти идеи для вдохновения, создавая уникальную предысторию своего персонажа. Прежде всего вы должны помнить, что предыстория даёт вам больше чем простое игровое преимущество. Это основа вашего персонажа, которая связывает его с будущими приключениями и описывает его личность.

География

Эти предыстории описывают регион, в котором вырос ваш персонаж.

Город: Вы выросли в большом городе. В какой части города вы выросли? Вы росли только в этом районе или вы исследовали все кварталы города? У вас остались связи со своими старыми соседями, или вы рады забыть своё детство?

Связанные навыки: Знание Улиц, История

Горы: Вы выросли среди холодных и острых скал массивной горной гряды. Часто ли вы в своей жизни спускались на равнины? Почему вы покинули горы и стали искателем приключений?

Связанные навыки: Атлетика, Подземелья

Лес: Вы выросли в лесистой местности вроде чащи или джунглей. Вы выжили благодаря скрытности или вы и ваша семья — охотники? Вы ощущаете своё единство с лесом, или он является для вас только источником пищи для выживания?

Связанные навыки: Внимательность, Природа

Пустыня: Вы выросли в сухой песчаной или каменистой пустыне. Как вам и вашей семье удалось здесь выжить? Вы довольны своей простой жизнью в пустыне, или готовы многое отдать, чтобы освободиться от этих вечных трудностей? Как вы справляетесь с незнакомой окружающей средой, оказавшись в городе?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Топь: Вы выросли на болоте, в дельте реки или в другом болотистом районе. Чему вы научились раньше — ходить или плавать? Вы с осторожностью наступаете на твёрдую землю, или вы наконец-то рады сухим ногам?

Связанные навыки: Атлетика, Природа

Общество

Эти предыстории указывают на ваше социальное и экономическое положение.

Бедность: Вы выросли без стабильного дохода. Вы родились в семье крестьян, слуг или непрофессиональных рабочих? Вы и ваша семья попрошайничали на улицах, чтобы прокормиться? Чем пришлось пожертвовать вам или вашей семье, чтобы выжить? Как вы получили своё начальное снаряжение?

Связанные навыки: Знание Улиц

Богатство: Вы выросли в достатке, никогда ни в чем не нуждаясь. Что было источником этого богатства? Оно было унаследовано, или ваша семья заработала своё богатство? Оно было заработано честно, или при помощи незаконных методов? В каком доме вы жили? Чувствовали ли вы когда-нибудь голод или безысходность?

Связанные навыки: История

Благородность: Вы являетесь представителем аристократии. Какой титул имеет ваша семья? Являетесь ли вы наследником этого титула, и если да, то сколько людей стоят между вами и этим титулом? По какой причине вы стали искателем приключений?

Связанные навыки: Переговоры, Проницательность

Рождение

Если и есть одна общая особенность в предысториях большинства героев, так это необычные обстоятельства их рождения.

Благословенный: Вы получили великое благословение от странника, появившегося во время вашего рождения. Кто благословил вас? Он был связан с какой-то религией? Если да, являетесь ли вы

последователем этой веры? Вы поддерживаете связь с этой личностью, или вы не доверяете мотивам, стоящим за этим благословением? Как благословение повлияло на вас?

Связанные навыки: Проницательность, Религия

Знамение: Ваше рождение было отмечено необычным явлением — великой грозой, затмением или началом или концом войны. Какое это было знамение? Как оно было истолковано? Родились ли в это же время другие люди, и если да, то имеете ли вы какие-либо связи с ними?

Связанные навыки: История, Магия

На другом плане: Вы родились не в мире смертных, а на другом плане, вроде Страны Фей. Какие обстоятельства привели ваших предков на этот план? Они были коренными обитателями этого плана, остались там против своей воли, или были простыми посетителями? Когда вы покинули этот план, и что вы совершили для этого? Вы скучаете по своему родному плану, или вы боитесь возвращаться туда?

Связанные навыки: Магия

Проклятый: Вы получили страшное проклятие от странника, появившегося во время вашего рождения. Кто проклял вас и почему? Вы встречали этого странника снова? Вы пробовали избавиться от проклятья? У вас есть заметный знак этого проклятья? Как это проклятье повлияло на вас?

Связанные навыки: Обман, Религия

Пророчество: Ваше рождение было предсказано в пророчестве. Что говорится в пророчестве о вас и вашем будущем? Есть ли люди, которые верят в это пророчество? Вы пытались выполнить пророчество или помешать ему? Детали пророчества могут стать основой для будущих приключений.

Связанные навыки: История, Религия

Среди другой расы: Вы родились среди представителей другой расы. Вы выросли среди деревьев эльфийского леса, в глубине дварфской горной крепости или в караване полурослико в? Ваша семья жила среди этой расы, или вы попали туда благодаря стечению обстоятельств?

Связанные навыки: Навык, к которому данная раса получает бонус.

Занятия

До того как вы стали искателем приключений, вы зарабатывали себе на жизнь этим делом.

Артист: Вы являетесь хорошим танцором, певцом, акробатом, рассказчиком или артистом другого жанра. Вы выступали в одиночку, или вместе с группой? Вы были известным артистом? Если да, то вы всё еще встречаете своих поклонников?

Связанные навыки: Обман, История

Военный: Вы служили в военной организации, вроде армии или городской стражи. Вы служили по призыву или добровольно? Вы получили звание? Как вы окончили службу? Если вы всё ещё служите, расскажите, почему вы стали искателем приключений, оставаясь на службе?

Связанные навыки: Атлетика, Выносливость

Моряк: Вы работали на борту корабля. Это было речное или парусное судно? Вы были матросом, капитаном, солдатом или офицером? Как далеко вы плавали? Где вы бывали? Ваше судно было торговым, транспортным, развлекательным или пиратским?

Связанные навыки: Акробатика, Внимательность

Преступник: В своей жизни вы часто переступали закон. Какого рода преступления вы совершали? Вы вошли в преступную жизнь из-за необходимости или по своему выбору? Вы принадлежите к какой-либо группировке? Вы по-прежнему иногда совершаете преступления, или покончили с прошлой жизнью? Если последнее, то что заставило вас оставить свою преступную деятельность? Вы поддерживаете связь с преступным миром? Ваши бывшие партнеры теперь считают вас врагом?

Связанные навыки: Воровство, Скрытность

Ремесленник: Вы являетесь искусным ремесленником, пекарем, кузнецом, плотником или каменщиком. Каким ремеслом вы занимаетесь? Вам нравится ваша работа, или для вас это только средство для существования? Какая ваша самая успешная работа и что случилось с ней?

Связанные навыки: Атлетика, Переговоры

Торговец: Вы занимались покупкой и перепродажей товаров. Какие вещи вы покупали или продавали? Вы

Примеры предыстории

Ниже представлены два примера того, как использовать материал из этого раздела для создания связанной предыстории персонажа.

Нерис родилась и выросла на грязных улицах большого города. Она всегда с успехом вела за собой других, а когда стала достаточно взрослой чтобы начать помогать семье, этот талант позволил ей получить звание сержанта городского ополчения. Она заботилась о своих родителях и младших братьях, при этом оставляя и себе несколько медяков. Нерис жила лучше, чем когда-либо могла подумать. Но когда одному из её друзей детства потребовалась помощь, Нерис перешла дорогу одному из контрабандных синдикатов города. Скрываясь от главы преступной банды, Нерис присоединилась к группе искателей приключений, где находит хорошее применение своим уличным знаниям и привычкам.

Игрок Нерис выбрал три элемента предыстории: город (география), бедность (общество) и военный (занятие). Нерис добавляет Знание Улиц в свой список классовых навыков.

Яхан — единственный ребенок благородного дома, который был сокровищем для родителей с самого рождения. И в самом деле, в момент его рождения над домом появилась пара журавлей, которая облетела его три раза. Уже в молодости Яхан стал уважаемым учёным, посвятившим свои исследования истории своей родины. Но все изменилось, когда он вошел во взрослую жизнь, и был готов принять титул своего дома. В тот день восход солнца осветил ужасную картину: тысячи мёртвых журавлей, лежали по всей округе. Несколько недель спустя загадочным образом их урожай сгнил, а все колодцы пересохли. Простые люди стали поговаривать, что виной этим несчастьям сам Яхан. Теперь ему пришло время оставить свои книги и отправится искать ответ на эту загадку во внешнем мире.

Игрок Яхана выбрал три элемента предыстории: богатство (общество), знамение (рождение) и учёный (занятие). Яхан получает бонус +2 к проверкам Истории.

были честным торговцем, или вы обсчитывали своих клиентов? Это был ваш собственный бизнес, или вы работали на кого-то другого? Вы путешествовали, или работали в магазине или постоялом дворе?

Связанные навыки: Обман, Переговоры

Учёный: Ваша жизнь вращалась вокруг знаний. Какой областью знаний вы занимались? Вы были архитектором или астрологом, адвокатом или мудрецом? Окружающие уважали ваши теории, или они высмеивали вас? Вы всё ещё стремитесь учиться или преподавать, или вы бросили академию ради приключений?

Связанные навыки: Магия, Религия

Фермер: Вы работали на ферме, изучая пути мира природы. Вы разводили животных, возделывали землю, или занимались и тем и другим? У вашей фермы была специализация? Эта земля ваша собственная, или вы её взяли в аренду? Вы скучаете по старой жизни, или вы стремились её изменить?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Расовые предыстории

Некоторые детали вашей предыстории могут отделять вас от других представителей вашей расы.

Генази

Порождение хаоса: Вы провели большую часть своей юности в Стихийном Хаосе — возможно, проживая в Медном Городе эфритов или монастыре гитзераев. Путешествуя по просторам Стихийного Хаоса, вы неожиданно попали в портал, ведущий в мир смертных. Вас внезапно выбросило в этот мир, или вы намеренно решили ненадолго попасть туда? Вы стремитесь вернуться обратно, или вы наслаждаетесь жизнью без губительных стихийных опасностей?

Связанные навыки: Выносливость, Магия

Учебный экспонат: Возможно, они создали вас, возможно, они призвали вас, или просто обнаружили — в любом случае, вы были пойманы учёными магами для использования в качестве субъекта научного исследования. Вас могли выставлять напоказ, или, наоборот, втайне прятать от посторонних членов сообщества. Вас хорошо содержали, или вы были заперты в клетке? Возможно, на академию обрушилась какая-либо катастрофа, которая позволила вам бежать? Вы имели отношение к этому происшествию?

Связанные навыки: Воровство, Магия

Гном

Пленник фоморов: Вы находились в плену у повелителей фоморов. Ваша семья тоже была в плену, или вы родились в заточении? Как вам удалось сбежать? Вами управляет месть, или вы пытаетесь находиться от фоморов как можно дальше?

Связанные навыки: Выносливость, Скрытность

Отделённый от фей: Ваши родители покинули Страну Фей перед вашим рождением и никогда не возвращались обратно. Ваша семья ушла по собственному желанию, или по необходимости? Вы планируете вернуться на родину, которую никогда не видели, или вы уже привыкли к этому миру?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Голиаф

Небесный предсказатель: Вы были уважаемым мудрецом своего племени. Вы помогали своему народу искать лучшие места для охоты, земледелия, исследовать новые территории и отмечать сезонные праздники. Теперь, по личному решению или по необходимости, вы ушли из своего племени. Что заставило вас уйти? Вы приняли решение, которое сделало вас злейшим врагов вашего племени? Вы вырастили преемника, который теперь занял ваше место? Или вы почувствовали зов земель, лежащих далеко от вашего племени?

Связанные навыки: История, Религия

Потерявший свет: Из-за сильной засухи ваше испытывающее голод племя, следуя за горным источником к подземной реке, смогло найти там пищу и всё необходимое для выживания. В итоге, заключив союз с ближайшим кланом дварфов, они адаптировались к подземной жизни и с тех пор не поднимались на поверхность. Вы стали первым представителем своего поколения в племени, который вновь увидел свет солнца. Что заставило вас выбраться на поверхность?

Связанные навыки: Атлетика, Подземелья

Дварф

Изгнанник: Ваша семья и клан изгнали вас, разорвав связи, столь важные для представителей вашей расы. Из-за какого проступка вас изгнали? Вы пытаетесь заслужить прощение вашего клана, или делаете себе громкое имя, чтобы создать свой собственный клан? Ваши друзья авантюристы заменяют вам семью, или вы так и остались одиноки?

Связанные навыки: Обман

Связанный с предком: Вы родились в тот же день, что и один из героев предков вашего клана, и ваши родители назвали вас его именем. Чем был известен этот герой? Вы чувствуете желание подражать великим подвигам вашего тезки, или вы хотите заслужить себе имя другим путем? Вам когда-нибудь снится ваш предок, или вы испытываете дежа вю, как будто идёте по стопам этого героя?

Связанные навыки: История, Переговоры

Потерянный дом предков: Во времена вашей юности, дом предков вашего клана был захвачен врагами или уничтожен природным катаклизмом. Вы были среди тех, кому удалось выжить и осесть неподалеку от людских поселений. Ваши родители пережили это событие? Если нет, то кто вас вырастил? Выжившие были приняты в новое общество, или их отвергли? Вы мечтаете когда-нибудь восстановить дом предков?

Связанные навыки: Внимательность, Природа

Драконорождённый

Лишённый чести: Одна большая неудача в вашем прошлом впоследствии лишила вас чести. Многие драконорождённые на вашем месте пожелали бы найти смерть, но только не вы. Почему? Вас обвиняют ошибочно? Если нет, то что вы делали чтобы вернуть себе честь? Вы будете это пытаться снова? Как можно вернуть вашу честь?

Связанные навыки: Знание Улиц, Обман

Редкое яйцо: Яйцо, из которого вы вылупились, имело необычные особенности, которые драконорожденные воспринимают как добрый знак. Оно могло быть золотого цвета, иметь пятна, похожие на важные символы, или могло развалиться на две абсолютно одинаковые половинки при вашем появлении. Какое значение вы придаёте этому феномену? Что по вашему мнению это значит, и что думают ваши родители?

Связанные навыки: Магия, Религия

Столкнувшийся с прошлым: В некоторый момент своей жизни вы столкнулись с элементами истории драконорождённых. Возможно, вы нашли оружие, выкованное павшей империей Аркозией, обнаружили фрагмент пергамента того времени, или вам приснилась древняя битва, происходившая в прошлом. Сколько раз с вами происходили подобные вещи? Как это мотивирует вас теперь? Вы хотите восстановить древнюю славу своей расы? Или может быть, вас раздражает падение Аркозии, и вы готовитесь основать новую империю?

Связанные навыки: История, Проницательность

Дроу

Изгнанник: Вас изгнали из города, в котором вы родились, из-за того, что вы не пожелали следовать по пути зла вашего народа или отказались исполнять ужасные прихоти жриц Лолт. Вы мечтаете вернуться и отомстить им, или вы бежите от своей прошлой жизни?

Связанные навыки: Внимательность, Подземелья

Сирота: Поселение дроу, в котором вы родились, больше не существует. Возможно, армии дварфов или эльфов уничтожили его в глубине Подземья, или оно было разрушено другим городом дроу. В любом случае, вам удалось пережить это событие. Что заставило воина, захватившего ваш город, спасти тебя и вынести на поверхность?

Связанные навыки: Выносливость, Подземелья

Дэв

Вершина просвещения: Вы стали невероятно развитой душой во время своей предыдущей жизни, став ещё ближе к эпической трансцендентальности, которой ваша душа может достигнуть за тысячи прожитых жизней. Что прервало ваше духовное путешествие и заставило вас переродиться в искателя приключений?

Связанные навыки: Магия

Вершина искажения: Большую часть вашей прошлой жизни ваша душа развращалась. Ваше зло было настолько велико, что вы были близки к перерождению ракшасом. Хотя ваше возрождение смыло большую часть грязи с вашей души, вы по-прежнему испытываете вспышки жестокого гнева или садистские мысли. Что привело к вашему падению? Вас искушала власть, или вы пытались не причинять большего зла своими действиями?

Связанные навыки: Запугивание, Скрытность

Забытая жизнь: Несмотря на то, что у вас есть смутная память о прошлых жизнях, свою предыдущую жизнь вы никак не можете вспомнить. По вашим словам, есть промежуток времени около ста лет, в течение которого вы как будто бы не существовали. Что-то помешало вашему воплощению, или что-то случилось во время вашей последней жизни, что-то, что не позволяет вам это вспомнить?

Связанные навыки: Воровство, Выносливость

Полуорк

Рождённый орками: Вы появились от союза орка и полуорка, и провели всю своё детство среди орков. Вас воспитывали как будущего предводителя, но что-то этому помешало? Возможно, ваше племя было истреблено в неудачной схватке, или оно было уничтожено искателями приключений. Или может быть, чистокровный орк убил вашего предка полуорка, захватив его лидерство, и вы ушли, чтобы избежать подобной участи? Что вы думаете об орках теперь?

Связанные навыки: Атлетика

Отмеченный грозой: Многие полуорки особенно почитают Корда, даже если они не признают его создателем их расы. Вы были отмечены грозой: возможно, вы родились во время шторма, или были поражены молнией в детстве. Теперь прикосновение Корда лежит на вас, и очевидно, что он имеет на вас какие-то особенные планы. Но какие?

Связанные навыки: Природа, Религия

Первое поколение: Один из ваших родителей был человеком, а другой орком. Какие обстоятельства свели их вместе? Кто вас вырастил? Вас рады видеть в вашем родном городе или поселении, или вы стали изгоем?

Связанные навыки: Обман

Полурослик

Сказитель: Вы — хранитель фольклора полурослико в, который способен уместно использовать истории и легенды почти в любой ситуации. В этих историях скрыта масса полезной информации об истории и культуре полурослико в. Как вы узнали все эти легенды? Какую историю вы считаете самой важной? Возможно, эти истории подтолкнули вас на путь искатели приключений, и если да, то почему?

Связанные навыки: История, Религия

Поцелуй Авандры: Вашему рождению сопутствовало некое событие, которое ваша семья посчитала благоприятным знаком от Авандры. Это может быть птица, севшая на подоконник комнаты. В которой вы родились, или у вас есть родимое пятно, похожее на символ веры Авандры. Что это за метка или событие? Как она повлияла на ваше детство и обучение? Она влияет на ваши планы на будущее?

Связанные навыки: Акробатика, Целительство

Отверженный: Вас изгнали из родного поселения, а членам вашей семьи запретили разговаривать с вами и даже называть ваше имя. Что вы сделали, чтобы заслужить такое отношение? Есть ли те, кто скучают по вас дома или находятся на вашей стороне? За вашу голову назначена цена, или ваше прошлое по-другому ставит под угрозу вашу будущую жизнь?

Связанные навыки: Обман, Скрытность

Полуэльф

Странник: Вы не задерживаетесь в одном месте дольше, чем на несколько месяцев. Почему вы так много путешествуете? Вы и ваши родные скрываетесь от кого-то? Или вы были подкидышем, которого вырастил другой скиталец? Вы знаете где сейчас находятся члены вашей семьи, или вы потеряли связь с ними из-за своих путешествий?

Связанные навыки: Знание Улиц

Образованный полуэльф: В отличие от большинства полуэльфов, вы выросли в одной из общин полуэльфов. Ваши родители были полуэльфами, и в ваших венах течет смешанная кровь эльфов и людей. Из какого вы поселения? Имеет ли ваш народ предвзятое мнение о людях, эльфах или о тех и других. Или, возможно, вы до сих пор еще не встречали представителей этих рас?

Связанные навыки: История

Изгнанник: Вы родились при обстоятельствах, которые сделали вас изгоем в обществе эльфов, где ненавидят людей, или наоборот. При каких обстоятельствах вы родились? Как ваши родители влились в это общество? Вы ушли по личному желанию, или вас изгнали? Остались ли у вас в том месте давние враги, или другие неприятности, которые вам до сих пор мешают?

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Тифлинг

Торговая династия: Вы выросли в конклаве других тифлингов, принадлежа к большой торговой семье, в окружении если не престижа, то богатства. Это была защищённая жизнь, в которой вы не знали нужды и предубеждений? Почему вы покинули свой комфортный дом и стали искателем приключений?

Связанные навыки: Знание Улиц

Тёмная тайна: Однажды в прошлом вы совершили по-настоящему злой поступок. Тогда вам удалось избежать наказания, но если когда-нибудь удастся доказать вашу вину, вы будете казнены. Вы стали искателем приключений чтобы забыть ужас своего поступка, и уйти от тех, кто по-прежнему ищет вас, или чтобы попытаться искупить совершённую вами ошибку? Независимо от преступления, которое вы совершили, оно ясно отражает зло, к которому вы склонны из-за адских связей вашей души. Вы искорените это зло или оно в конце концов поглотит вас?

Связанные навыки: Магия, Подземелья

Адский кошмар: Вы страдаете от кошмарных видений, которые преследуют вас по ночам. В своих снах вы видите чёткие образы Девяти Адов и мучений, которые там совершаются, или великолепие Асмодея и роскошную жизнь его самых верных подданных. Какое сообщение вы извлекаете из этих видений? Какую связь, если таковая есть, вы ощущаете между собой, Девятью Адами и его обитателями? Возможно, какой-то адский покровитель что-то хочет от вас, или это божественные силы напоминают вам о тех наказаниях, которые вы рискуете заслужить, сворачивая с пути праведности?

Связанные навыки: Обман, Религия

Человек

Наследие предков: Ваша семья имела благородный титул во времена расцвета империи Нерат, но земли, которыми владели когда-то ваши предки, теперь стали дикими и опасными. Вы мечтаете очистить эти земли и снова сделать их пригодными для людей? Или вы избегаете старых претензий своей благородной семьи в изгнании?

Связанные навыки: История, Переговоры

Наследник забытого бога: Знак во время вашего рождения или особенное событие в вашей жизни отметило влияние бога, который давно мёртв или забыт. Вам суждено восстановить веру в это давно забытое божество или занять место бога, который умер ещё на рассвете времен? Вы считаете других богов как возможных союзников или опасных соперников?

Связанные навыки: Проницательность, Религия

Шифтер

Лунный пророк: Вы являлись лунным пророком, религиозным лидером, который путешествовал среди различных поселений шифтеров. Эта предыстория даёт вам наиболее обширный опыт жизни в мире, который только может пожелать шифтер. Вы планируете когда-нибудь вернуться в своё племя или ваша жизнь это бесконечная череда приключений?

Связанные навыки: Религия, Целительство

Городской шифтер: Ваше племя было вытеснено из своих земель во время прошлого столетия, поэтому вы родились и выросли в большом человеческом городе. Вы могли родиться для преступной жизни, или, может быть, ваша семья заняла высокое положение в обществе. Как вы чувствуете себя в городской жизни? Вам снятся просторные поля и девственные леса или извилистые аллеи и переполненные рынки — ваш настоящий дом?

Связанные навыки: Акробатика, Знание Улиц

Преследуемый: Вы и ваша семья страдаете от гонений, в которых шифтеров лишают свободы или убивают, из-за того, что они якобы связаны с ликантропией. Вас арестовывали? Вы живёте в бегах? Вы когда-нибудь стыдились своего происхождения? Или открыто им гордитесь?

Связанные навыки: Обман, Скрытность

Эладрин

Благородное происхождение: Один из ваших родителей является благородным эладрином. Какой у него титул? (ориентируйтесь на титулы «бралани осенних ветров», «гаэль зимы» и подобные им). Вы чувствуете особую связь с эмоциональным или природные феноменом или временем года, связанным с титулом вашего предка? Возможно, вы больше связаны со Страной Фей, чем с миром природы? Почему теперь вы скитаетесь по миру природы? Когда вы впервые посетили этот мир, и какова была ваша первая реакция?

Связанные навыки: Запугивание, Природа

Отделённый от фей: Вы родились в мире природы и никогда не посещали Страну Фей, пока не встали на путь искателя приключений. Ваших родителей изгнали или убили? Вас вырастили представители другой расы? Может быть, во время вашего погружения в транс вас посещают видения красочных пейзажей Страны Фей. Или Страна Фей чужда вам, как и одна из далеких странных земель.

Связанные навыки: Выносливость, Природа

Отмеченный дроу: У вас есть личная метка после встречи с дроу — возможно это шрам, но скорее всего это психологическая отметина. Что с вами произошло? Без сомнений эта встреча только усилила вашу ненависть к дроу, но теперь она, может быть, смешалась и со страхом? Или с тех пор вы сгораете от желания отомстить? Возможно, ваша встреча заставила вас относиться к дроу с состраданием. Надеетесь ли вы, что однажды дроу смогут искупить свою вину и воссоединиться с эладринами?

Связанные навыки: Подземелья, Целительство

Фей и поддерживаете прочные связи с вашими братьями эладринами, или другими фейскими существами. Как вам удалось заключить эти связи? Может быть, захватчики уничтожили вашу семью или ваш дом, заставив вас бежать в Страну Фей. Как вас приняли эладрины? Быть может, вы и не жили среди эльфов. Почему вы покинули Страну Фей? Вы были выброшены в случайном месте, или вы сами выбрались в новый мир?

Связанные навыки: Магия, Проницательность

Дикий эльф: Вы родом из крайне дикого племени, которое считается другими эльфами примитивным. Почему ваше племя настолько изолировано? Вы утратили контакт с внешним миром, или ваш народ сам избегает цивилизации? Вы когда-нибудь были в городе, или подобные места знакомы вам только по рассказам у костра?

Связанные навыки: Акробатика, Атлетика

Городской эльф: Вы выросли в городе, где преобладает другая раса. Что привело вашу семью в этот город? Ваш народ живёт вместе с людьми, или вы выросли в эльфийском анклаве? Вы счастливы здесь, или давно мечтаете вернуться к природе?

Связанные навыки: Воровство, Знание Улиц

Черты

Черты являются полезным инструментом для настройки вашего персонажа, сокрытия его слабых и усиления сильных качеств. Черты, представленные здесь, в основном связаны с новыми расами и классами из этой книги, но помимо них существуют черты, доступные для любых других персонажей.

Чтобы взять ту или иную черту, вы должны соответствовать её требованиям, если таковые имеются. Если вдруг вы перестали соответствовать этим требованиям, то вы не можете больше пользоваться выбранной чертой до тех пор, пока снова не сможете выполнять её требования. Черта, имеющая в требованиях определенный класс, может быть взята только представителем этого класса, включая тех персонажей, которые вступили в него с помощью мультиклассовых черт.

Черты героического этапа

Все черты из этого раздела доступны для персонажей любого уровня, которые соответствуют требованиям. Черты героического этапа и мультиклассовые черты, это единственные черты, которые вы можете брать, находясь на 10 уровне или ниже.

Адепт Духа Защитника

Требование: Шаман, классовое умение Дух защитник

Преимущество: Ваши союзники получают бонус +1 к Стойкости, Реакции и Воле, пока находятся в смежных с вашим духом-спутником клетках.

Адепт Духа Охотника

Требование: Шаман, классовое умение Дух охотник

Преимущество: Любой союзник, начинающий свой ход смежным с вашим духом-спутником, может первым действием своего хода свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Благоприятное Происхождение

Требование: Дэв

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *память о тысяче жизней*, вы добавляете 1к8 к броску, вызвавшему срабатывание, а не 1к6.

Боевой Медик

Требование: Тренированное Целительство

Преимущество: Вы оказываете первую помощь, чтобы стабилизировать умирающего, малым действием, а не стандартным.

Вы также получаете бонус черты +2 к проверкам Целительства.

Быстрая Перезарядка

Преимущество: Вы можете перезаряжать арбалеты со свойством «зарядка малым» свободным действием.

Быстрые Когти

Требование: Бритволапый шифтер

Преимущество: Пока вы находитесь под эффектом своего расового таланта *перемена бритволапого*, вы получаете бонус +2 к броскам урона рукопашным оружием по всем целям, которые предоставляют вам боевое превосходство.

Внезапные Корни

Требование: Хранитель

Преимущество: Каждый раз, когда вы попадаете по врагу провоцированной атакой, он становится замедленным до конца своего хода.

Возрастающая Ярость

Требование: Варвар

Преимущество: Когда вы опускаете хиты врага до 0, вы получаете до конца своего следующего хода бонус черты +2 к броскам урона оружием. Бонус увеличивается до +3 на 11 уровне, и до +4 на 21 уровне.

Воодушевленное Преследование

Требование: Каратель, классовое умение Осуждение преследования, талант *клятва вражды*

Преимущество: Когда вы попадаете по цели вашей *клятвы вражды* атакой в броске, вы получаете бонус +2 к КД и броскам урона до конца своего следующего хода.

Временная Передышка

Преимущество: Когда вы используете своё второе дыхание или уходите в глухую оборону, вы можете совершить спасбросок.

Гарантированная Расплата

Требование: Каратель, классовое умение Осуждение расплаты, талант *клятва вражды*

Преимущество: Когда любой враг, кроме цели вашей *клятвы вражды*, попадает по вам, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки по цели вашей *клятвы вражды*.

Говорящий С Духами

Требование: Шаман, *разговор с духами*

Преимущество: Когда вы используете *разговор с духами*, вы можете предоставить эффекты таланта не себе, а союзнику, находящемуся в пределах 5 клеток от вас.

Групповая Скрытность

Требование: Гном

Преимущество: Союзники в пределах 10 клеток от вас получают расовый бонус +2 к проверкам Скрытности.

Дикие Чувства

Требование: Шифтер

Преимущество: Каждый раз, когда вы совершаете проверки Внимательности для обнаружения следов, вы делаете два броска и выбираете лучший результат.

Вы также получаете бонус черты +3 к проверкам инициативы.

Дикий Штурм

Требование: Полуорк

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *неистовый штурм*, враг, по которому вы попадаете, также получает штраф –1 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Дистанционное Превосходство

Преимущество: Вы получаете боевое превосходство для дальнобойных или зональных атак над всеми врагами, которых окружили ваши союзники.

Дисциплинированная Дикая Душа

Требование: Чародей, классовое умение Дикая магия

Преимущество: Когда вы определяете тип урона вашей Дикой души, сделайте два броска и используйте подходящий результат.

Доблесть Великого Оружия Голиафа

Требование: Голиаф

Преимущество: Вы получаете владение всем простым и воинским двуручным оружием и бонус черты +2 к броскам урона этим оружием. Бонус увеличивается до +3 на 11 уровне, и до +4 на 21 уровне.

Дух Коллективного Исцеления

Требование: Шаман, талант *исцеляющий дух*

Преимущество: Когда вы используете *исцеляющий дух*, вы можете выбрать одного союзника в пределах 2 клеток от цели, чтобы дополнительные хиты восстановил он, а не союзник, смежный с вашим духом-спутником.

Жажда Битвы

Требование: Полуорк

Преимущество: Вы получаете бонус черты +3 к проверкам инициативы и ваше количество исцелений увеличивается на 1.

Защита Апостола

Требование: Апостол

Преимущество: Когда вы попадаете талантом апостола по врагу, находящемуся в пределах 3 клеток от вас, вы получаете до начала своего следующего хода бонус черты +2 к КД.

Зверский Бросок

Требование: Длиннозубый шифтер

Преимущество: Пока вы находитесь под эффектом своего расового таланта *перемена длиннозубого*, вы получаете бонус +3 к броскам урона, атакуя в броске.

Знания Барда

Требование: Бард

Преимущество: Вы получаете бонус черты +2 к проверкам Знания Улиц, Истории, Магии, Подземелий, Природы и Религии.

Магическая Ярость

Требование: Чародей

Преимущество: Когда вы попадаете по врагу неограниченным атакующим талантом чародея, вы получаете бонус +1 к броскам атаки по этому врага до конца своего следующего хода.

Мощное Перерождение

Требование: Дэв

Преимущество: Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы получаете до конца сцены бонус +2 к броскам атаки и урона.

Надвигающийся Шторм

Преимущество: Когда вы попадаете любым талантом с ключевым словом «электричество», вы получаете до конца своего следующего хода бонус +1 к броскам атаки талантов с ключевым словом «звук».

Оживляющий Источник Жизни

Требование: Хранитель, классовое умение Источник жизни

Преимущество: Если вы успешно совершаете спасбросок, который предоставляет вам Источник жизни, вы получаете бонус +2 ко всем другим спасброскам во время или до конца текущего хода.

Оружейный Эксперт

Преимущество: Выберите группу оружия. Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки талантами с ключевым словом «оружие», если используете оружие из этой группы. Бонус увеличивается до +2 на 15 уровне, и до +3 на 25 уровне.

Особенность: Вы можете выбирать эту черту несколько раз. Каждый раз, выбирая эту черту, вы должны выбрать другую группу оружия.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой класс	Требования	Преимущество
Боевой Медик	Тренированное Целительство	Стабилизация умирающего малым действием, +2 к проверкам Целительства
Благоприятное Происхождение	Дэв	Бросок к8, вместо к6 для *памяти о тысяче жизней*
Быстрая Перезарядка	—	Перезарядка арбалета свободным действием вместо малого
Быстрые Когти	Бритволапый шифтер	+2 к урону при боевом превосходстве во время *перемены бритволапого*
Временная Передышка	—	Второе дыхание и глухая оборона позволяют спасбросок
Групповая Скрытность	Гном	Ближние союзники получают +2 к проверкам Скрытности
Дикие Чувства	Шифтер	Два броска для чтения следов, +3 к инициативе
Дикий Штурм	Полуорк	Цель *неистового штурма* получает –1 к защитам
Дистанционное Превосходство	—	Получение дальнобойными и зональными атаками боевого превосходства над окружёнными врагами
Доблесть Великого Оружия Голиафа	Голиаф	Владение оружием и +2 к урону двуручным простым и воинским оружием
Жажда Битвы	Полуорк	+3 к инициативе и одно дополнительное исцеление
Зверский Бросок	Длиннозубый шифтер	+3 к урону при атаке в броске во время *перемены длиннозубого*
Мощное Перерождение	Дэв	+2 к атакам и урону, если хиты опустились до 0
Надвигающийся Шторм	—	Попадание талантом с электричеством даёт +1 к атакам звуком
Оружейный Эксперт	—	+1 к атаке оружием выбранной группы
Освобождённая Злость	Полуорк	+2 к атакам на 1 раунд, когда стал раненым
Отзвуки Грома	—	+1 к урону после попадания талантом с ключевым словом «звук»
Отметки Благословения	Голиаф	Два броска при первом спасброске в сцене
Отметки Победы	Голиаф	Два броска при первой атаке в сцене
Разгорающееся Пламя	—	Цели, устойчивые к огню, получают дополнительный урон от огненных талантов
Рукопашная Тренировка	—	Выберите характеристику для стандартных рукопашных атак оружием
Сияющая Сила	Дэв	+2 к урону талантом с инструментом, но –2 к атаке
Согласованный Взрыв	—	+1 к атакам вспышкой или волной, если союзник в этой зоне
Спокойное Исцеление	—	Максимальное лечение между сценами
Теневое Укрытие	Гном	Оставайтесь скрытым, если промахиваетесь зональными или дальнобойными атаками
Угроза Двух Оружий	Лов 13, Сражение С Двумя Оружиями	+3 урона провоцированными атаками с двумя рукопашными оружиями
Улучшенный Захват	Сил 13	+4 к атакам при захвате
Улучшенный Натиск	Сил 13, Тел 13	+4 к атакам при натиске
Фейский Обманщик	Гном	Получение *руки мага* и *фокуса* в качестве талантов на сцену
Эксперт В Ритуалах	Ритуальный Заклинатель	Бонус +2 к проверкам навыков для исполнения ритуалов
Эксперт В Инструментах	—	+1 к броскам атак выбранным инструментом

Продолжение на странице 187

Освобождённая Злость

Требование: Полуорк

Преимущество: Первый раз, когда вы становитесь раненым в течение сцены, вы получаете бонус +2 к броскам атаки до конца своего следующего хода.

Отзвуки Грома

Преимущество: Когда вы попадаете любым атакующим талантом с ключевым словом «звук», вы получаете бонус +1 к броскам урона до конца своего следующего хода. Бонус увеличивается до +2 на 11 уровне, и до +3 на 21 уровне.

Отметки Благословения

Требование: Голиаф

Преимущество: Первый раз, когда вы совершаете спасбросок во время каждой сцены, вы можете бросить два раза и использовать любой результат.

Отметки Победы

Требование: Голиаф

Преимущество: Первый раз, когда вы совершаете бросок атаки во время каждой сцены, вы можете бросить два раза и использовать любой результат.

Отражённое Соглашение

Требование: Апостол, классовое умение Духовное соглашение

Преимущество: Каждый раз, когда в свой ход вы используете духовный атакующий атлант на сцену или на день, вы получаете до конца своего следующего хода бонус черты +1 к своему следующему броску атаки неограниченным духовным талантом.

Очищающий Гнев

Требование: Апостол, классовое умение Соглашение гнева

Преимущество: Когда вы используете свой талант *доспех гнева*, цель до конца вашего следующего хода получает уязвимость 2 ко всем видам урона.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение

Черты апостола	Требования	Преимущество
Защита Апостола	Апостол	+2 к КД, когда вы попадаете по находящемуся недалеко врагу
Отраженное Соглашение	Апостол, Духовное соглашение	+1 к атакам неограниченным талантом после использования талантов на день или на сцену
Очищающий Гнев	Апостол, Соглашение гнева	*Доспех гнева* даёт цели уязвимость 2
Проницательная Сохранность	Апостол, Соглашение сохранности	*Упрёк хранителя* даёт временные хиты

Черты барда	Требования	Преимущество
Знания Барда	Бард	Бонус +2 к проверкам некоторых навыков
Преимущество Хитрости	Бард, Достоинство хитрости	Сдвиг врага в освободившееся пространство союзника
Сила Доблести	Бард, Достоинство доблести	Достоинство доблести также даёт бонус +2 к урону
Улучшенное Величественное Слово	Бард, *величественное слово*	Цель *величественного слова* получает временные хиты

Черты варвара	Требования	Преимущество
Возрастающая Ярость	Варвар	+2 к урону, когда вы опускаете хиты врага до 0
Смертельная Ярость	Варвар	+1 к урону во время ярости
Улучшенная Сила Яростной Крови	Варвар, Сила яростной крови	5 дополнительных временных хитов от Силы яростной крови
Улучшенный Триумфальный Рёв	Варвар, Триумф главы клана	Вспышка *триумфального рева* увеличивается и +2 к урону

Черты друида	Требования	Преимущество
Первородный Инстинкт	Друид, Первородный страж	Союзник может перебросить инициативу
Первородная Ярость	Друид, Первородный хищник	+1 к атакам первородными талантами по раненым врагам
Форма Бешеного Кабана	Друид, *дикая форма*	+1 к атаке, +2 к урону атакуя в броске в животной форме
Форма Яростного Тигра	Друид, *дикая форма*	+2 к урону при боевом превосходстве в животной форме

Черты карателя	Требования	Преимущество
Воодушевленное Преследование	Каратель, Осуждение преследования, *клятва вражды*	+2 к КД и урону, когда атакуете в броске цель *клятвы вражды*
Гарантированная Расплата	Каратель, Осуждение расплаты, *клятва вражды*	+1 к следующей атаке по цели *клятвы вражды*, когда другой враг попадает по вам
Улучшенный Доспех Веры	Каратель, Доспех веры	Увеличение бонуса к КД Доспеха веры

Продолжение на странице 188

Первородная Ярость

Требование: Друид, классовое умение Первородный хищник

Преимущество: Вы получаете бонус +1 к броскам атаки первородными талантами по раненым врагам.

Первородный Инстинкт

Требование: Друид, классовое умение Первородный страж

Преимущество: Когда в начале сцены вы совершаете бросок инициативы, один союзник в пределах 5 клеток от вас может перебросить свою инициативу.

Преимущество Хитрости

Требование: Бард, классовое умение Достоинство хитрости

Преимущество: Когда вы сдвигаете союзника своим Достоинством хитрости, вы также можете сдвинуть врага, который был смежным с этим союзником, в пространство, которое занимал союзник.

Проворство Дикой Крови

Требование: Хранитель, классовое умение Дикая кровь

Преимущество: Когда вы используете своё второе дыхание, вы можете свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Проницательная Сохранность

Требование: Апостол, классовое умение Соглашение сохранности

Преимущество: Когда вы используете свой талант *упрёк хранителя*, один союзник, поражённый атакой, вызвавшей срабатывание, получает временные хиты, равные 3 + ваш модификатор Интеллекта.

Разгорающееся Пламя

Преимущество: Когда вы попадаете по цели, у которой есть сопротивляемость огню, все таланты с ключевым словом «огонь» до конца вашего следующего хода причиняют этой цели дополнительный урон огнём 5.

ЧЕРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО ЭТАПА продолжение со страницы 187

Черты хранителя	Требования	Преимущество
Внезапные Корни	Хранитель	Враг, поражённый провоцированной атакой, становится замедленным
Оживляющий Источник Жизни	Хранитель, Источник жизни	Успешный спасбросок Источника жизни даёт бонус +2 к другим спасброскам
Проворство Дикой Крови	Хранитель, Дикая кровь	Шаг при использовании второго дыхания
Сокрушительная Сила Земли	Хранитель, Сила земли	Добавьте модификатор Телосложения к урону после второго дыхания

Черты чародея	Требования	Преимущество
Дисциплинированная Дикая Душа	Чародей, Дикая магия	Два броска для определения типа урона Дикой души
Магическая Ярость	Чародей	+1 к броскам атаки после попадания неограниченными атаками чародея
Улучшенная Душа Дракона	Чародей, Драконья магия	Увеличение сопротивления Души дракона на 2
Энергия Клинка Чародея	Чародей	Используйте кинжал для совершения дальнобойных атак как рукопашных

Черты шамана	Требования	Преимущество
Адепт Духа Защитника	Шаман, Дух защитник	Союзники рядом с духом-спутником получают +1 Стойкости, Реакции и Воле
Адепт Духа Охотника	Шаман, Дух охотник	Союзники, смежные с духом-спутником, совершают шаг свободным действием
Говорящий С Духами	Шаман, *разговор с духами*	*Разговор с духами* даёт бонус к навыкам союзнику
Дух Коллективного Исцеления	Шаман, *исцеляющий дух*	Смена получателя дополнительных хитов

Рукопашная Тренировка

Преимущество: Выберите любую характеристику кроме Силы. Когда вы совершаете стандартную рукопашную атаку оружием, с которым вы умеете обращаться, вы можете использовать эту характеристику вместо Силы для совершения бросков атаки. Кроме того, вы можете использовать половину модификатора этой характеристики вместо модификатора Силы при этом броске урона.

Сила Доблести

Требование: Бард, классовое умение Достоинство доблести

Преимущество: Когда вы предоставляете союзнику временные хиты своим Достоинством доблести, этот союзник также получает бонус +2 к своему следующему броску урона, который он совершит до конца своего следующего хода.

Сияющая Сила

Требование: Дэв

Преимущество: Когда вы совершаете атаку инструментом, вы можете взять штраф –2 к броску этой атаки. Если вы делаете это и атака попадает, она причиняет дополнительный урон излучением 2. Дополнительный урон излучением увеличивается до 4 на 11 уровне, и до 6 на 21 уровне.

Смертельная Ярость

Требование: Варвар

Преимущество: Находясь в ярости, вы получаете бонус +1 к броскам урона. Бонус увеличивается до +2 на 11 уровне, и до +3 на 21 уровне.

Согласованный Взрыв

Преимущество: Когда вы используете любой талант с ключевым словом «инструмент», который создаёт вспышку или волну, вы получаете бонус +1 к броскам атаки по целям таланта, если в пределах вспышки или волны находится хотя бы один ваш союзник.

Сокрушительная Сила Земли

Требование: Хранитель, классовое умение Сила земли

Преимущество: Когда вы используете своё *второе дыхание*, вы получаете до конца своего следующего хода бонус к броскам урона оружием, равный вашему модификатору Телосложения.

Спокойное Исцеление

Преимущество: После того как вы совершили привал или длительный отдых, все исцеляющие таланты, которые вы используете до начала своей следующей сцены, восстанавливают максимально возможное количество хитов.

Например, если жрец 6 уровня с Мудростью 18 и этой чертой использует *исцеляющее слово* после отдыха, этот талант позволяет цели восстановить хиты, равные её значению исцеления плюс 16 (максимальный результат 2к6 + 4).

Теневое Укрытие

Требование: Гном

Преимущество: Каждый раз, когда вы промахиваетесь дальнобойными или зональными атаками, будучи скрытым, вы остаётесь скрытым.

Угроза Двух Оружий

Требование: Лов 13, черта Сражение С Двумя Оружиями

Преимущество: Если вы используете два рукопашных оружия, вы получаете бонус +3 к броскам урона провоцированными атаками.

Улучшенная Душа Дракона

Требование: Чародей, классовое умение Драконья магия

Преимущество: Сопротивляемость, предоставляемая вашей Драконьей душой, увеличивается на 2. На 11 уровне она увеличивается на 5, а на 21 уровне на 10.

Улучшенная Сила Яростной Крови

Требование: Варвар, классовое умение Сила яростной крови

Преимущество: Вы получаете 5 дополнительных временных хитов от вашей Силы яростной крови.

Улучшенное Величественное Слово

Требование: Бард, талант *величественное слово*

Преимущество: Когда вы используете *величественное слово*, цель таланта получает временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы.

Улучшенный Доспех Веры

Требование: Каратель, классовое умение Доспех веры

Преимущество: Пока вы носите тканевый доспех или вообще не носите доспеха, и при этом не используете щит, вы получаете бонус +1 к КД .

Улучшенный Захват

Требование: Сил 13

Преимущество: Когда вы используете захват, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Бонус увеличивается до +6 на 11 уровне, и до +8 на 21 уровне.

Улучшенный Натиск

Требование: Сил 13, Тел 13

Преимущество: Когда вы используете натиск, вы получаете бонус черты +4 к броску атаки. Бонус увеличивается до +6 на 11 уровне, и до +8 на 21 уровне.

Улучшенный Триумфальный Рёв

Требование: Варвар, классовое умение Триумф главы клана

Преимущество: Когда вы находитесь в ярости и используете *триумфальный рёв*, вместо ближней вспышки 5 талант поражает ближнюю вспышку 5 + ваш модификатор Харизмы, и вы получаете бонус таланта +2 к броскам урона оружием до конца своего следующего хода.

Фейский Обманщик

Требование: Гном

Преимущество: Вы получаете заклинания волшебника *рука мага* и *фокус* (*Книга игрока*, страница 89 и 90) в качество талантов на сцену.

Форма Бешеного Кабана

Требование: Друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Находясь в животной форме, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона во время атаки в броске.

Форма Яростного Тигра

Требование: Друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Находясь в животной форме, вы получаете бонус +2 к броскам урона по врагам, которые предоставляют вам боевое превосходство.

Эксперт В Инструментах

Преимущество: Выберете тип инструмента. Вы получаете бонус черты +1 к броскам атаки всех талантов с ключевым словом «инструмент», используя инструмент выбранного типа. Бонус увеличивается до +2 на 15 уровне, и до +3 на 25 уровне.

Особенность: Вы можете выбирать эту черту несколько раз. Каждый раз, выбирая эту черту, вы должны выбрать другой тип инструмента.

Эксперт В Ритуалах

Требование: Черта Ритуальный заклинатель

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков, которые вы совершаете для исполнения ритуалов.

Энергия Клинка Чародея

Требование: Чародей

Преимущество: Когда вы используете любой дальнобойный атакующий талант через кинжал, вы можете использовать этот талант как рукопашную атаку. Если вы делаете это, дистанция таланта становится равной вашей рукопашной досягаемости.

Черты этапа совершенства

Черты из этого раздела доступны для персонажей с 11 уровня и выше, которые соответствуют другим требованиям черт.

Астральное Возрождение

Требование: 11 уровень, дэв

Преимущество: Когда ваша расовая особенность Астральная сопротивляемость уменьшает урон, который вы получаете от атаки врага, вы получаете бонус +2 к следующему броску атаки, который вы совершите до конца своего следующего хода.

Безжалостная Погоня

Требование: 11 уровень, каратель, классовое умение Осуждение преследования, талант *клятва вражды*

Преимущество: Когда вы совершаете атаку в броске по цели своей *клятвы вражды*, то во время действия броска вы игнорируете труднопроходимую местность и можете проходить через пространства врагов.

Безжалостный Штурм

Требование: 11 уровень, полуорк

Преимущество: Вы можете использовать свой расовый талант *неистовый штурм* когда вы промахиваетесь атакой. Если вы делаете это, атака с использованием оружия причиняет урон 1[Ор], а атака без него — урон 1к10.

Быстрая Дикая Форма

Требование: 11 уровень, друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Во время своего хода вы можете использовать талант *дикая форма* свободным действием.

Быстрое Восстановление

Требование: 11 уровень

Преимущество: Каждый раз, когда вы в конце привала или длительного отдыха тратите исцеление, вы восстанавливаете 5 дополнительных хитов.

Восстановление Яростной Крови

Требование: 11 уровень, варвар, классовое умение Сила яростной крови

Преимущество: Когда вы, находясь в ярости, попадаете атакой в броске, предоставленной *быстрым броском*, вы можете свободным действием использовать исцеление.

Дикая Ярость Заклинаний

Требование: 11 уровень, чародей, классовое умение Дикая магия

Преимущество: Каждый раз, когда вы попадаете по врагу неограниченным атакующим талантом чародея, все смежные с вами враги получают урон, равный вашему модификатору Ловкости.

Дикое Буйство

Требование: 11 уровень, варвар, классовое умение Буйство

Преимущество: Когда вы, находясь в ярости, совершаете критическое попадание атакующим талантом варвара, вы можете свободным действием совершить атаку в броске вместо стандартной рукопашной атаки, которую вам предоставляет Буйство.

Защитное Уединение

Требование: 11 уровень, каратель, классовое умение Осуждение расплаты, талант *клятва вражды*

Преимущество: Находясь в смежной с целью *клятвы вражды* клетке, вы получаете бонус +1 к КД.

Исчезновение Союзника

Требование: 11 уровень, гном

Преимущество: Дистанция вашего расового таланта *исчезновение* вместо персональной становится ближней вспышкой 5, а его целью можете стать вы или один союзник во вспышке. Цель становитесь невидимой до конца своего следующего хода или пока не совершит атаку.

Лазание Зверя

Требование: 11 уровень, шифтер

Преимущество: Пока вы находитесь под действием эффекта вашего расового таланта *перемена бритволапого* или *перемена длиннозубого*, вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости.

Лирическое Восстановление

Требование: 11 уровень, бард, классовое умение Песня отдыха

Преимущество: Каждый союзник, на которого действует Песня отдыха, восстанавливает два дополнительных хита с каждым исцелением, которое он потратит в конце отдыха.

Магическая Гибкость

Требование: 11 уровень, чародей, классовое умение Источник заклинаний

Преимущество: Когда вы совершаете критическое попадание талантом чародея, вы можете изменить вид урона, наносимый этим талантом, на вид урона, к которому у вас есть сопротивляемость или иммунитет.

Магическая Ярость Дракона

Требование: 11 уровень, чародей, классовое умение Драконья магия

Преимущество: Каждый раз, когда вы попадаете по врагу неограниченным атакующим талантом чародея, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Силы.

Месть Сохранности

Требование: 11 уровень, апостол, классовое умение Соглашение сохранности

Преимущество: Вы получаете бонус +2 к броскам урона духовными атакующими талантами, если в пределах 5 клеток от вас находится раненый союзник.

Неожиданное Исчезновение

Требование: 11 уровень, гном

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *исчезновение*, существо, которое причиняет вам урон, вызвавший срабатывание этого таланта, предоставляет до конца своего следующего хода боевое превосходство вашим союзникам.

Несокрушимый Камень

Требование: 11 уровень, голиаф

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *выносливость камня*, вы получаете временные хиты, равные половине вашего уровня + ваш модификатор Телосложения.

Обращение К Предкам

Требование: 11 уровень, дэв

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *память о тысяче жизней*, но бросок, вызвавший срабатывание, все равно остался неудачным, вы не тратите использование таланта *память о тысяче жизней*. Однако вы не можете использовать этот талант до начала своего следующего хода.

Отвлекающее Окружение

Требование: 11 уровень

Преимущество: Пока вы окружаете врага, он предоставляет боевое превосходство всем вашим союзникам.

Охраняющий Дух

Требование: 11 уровень, шаман, классовое умение Дух защитник

Преимущество: Пока ваш союзник, лишённый сознания, находится в смежной с вашим духом-спутником клетке, он получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона и получает бонус +2 к спасброскам от смерти.

Повелевающее Возмездие

Требование: 11 уровень, апостол, классовое умение Соглашение гнева

Преимущество: Когда вы используете свой талант *доспех гнева*, цель сбивается с ног после того как вы её оттолкнёте.

Подвижный Ответ

Требование: 11 уровень

Преимущество: Когда вас притягивают, толкают или сдвигают в смежную с врагом клетку, вы можете использовать немедленный ответ , чтобы совершить стандартную рукопашную атаку по этому врагу.

Проворный Дух

Требование: 11 уровень, шаман, классовое умение Дух-спутник

Преимущество: Во время своего хода вы можете использовать *призыв духа-спутника* свободным действием.

Продвижение Главы Клана

Требование: 11 уровень, варвар, классовое умение Триумф главы клана

Преимущество: Когда вы используете свой талант *триумфальный рёв*, находясь в ярости, вы можете совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Харизмы и использовать свою новую позицию в качестве исходной клетки вспышки.

Пророк Богов

Требование: 11 уровень, апостол

Преимущество: Когда вы используете любой талант Вызова божественной силы, вы можете следующим духовным атакующим талантом, который вы используете до конца своего следующего хода, совершить критическое попадание при выпадении 18—20.

Прочность Зверя

Требование: 11 уровень, шифтер

Преимущество: Пока вы находитесь под действием эффекта вашего расового таланта *перемена бритволапого* или *перемена длиннозубого*, вы получаете сопротивляемость 2 всем видам урона.

Раскрытие Двумя Оружиями

Требование: 11 уровень, черта Сражение С Двумя Оружиями

Преимущество: Когда вы используете два рукопашных оружия и совершаете критическое попадание основным оружием, вы можете свободным действием совершить стандартную рукопашную атаку своим дополнительным оружием по той же самой цели.

Резервный Маневр

Требование: 11 уровень

Преимущество: Выберите атакующий талант на сцену вашего класса. Вы должны выбрать талант, которого ещё не имеете, и уровень которого не превышает ваш уровень. Когда вы восстанавливаете использование талантов в конце любого отдыха, вы можете получить использование этого таланта вместо восстановления использованного атакующего таланта на сцену того же уровня или выше.

Особенность: Каждый раз, получая новый уровень, вы можете заменять талант, который нужно выбирать благодаря этой черте, на другой атакующий талант на сцену своего класса. Вы должны выбирать талант, которого у вас ещё нет, и уровень которого не превышает ваш уровень.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА

Любой класс	Требования	Преимущество
Астральное Возрождение	Дэв	+2 к следующей атаке, когда Астральная сопротивляемость уменьшает урон
Безжалостный Штурм	Полуорк	Срабатывание *неистового штурма* при промахе
Быстрое Восстановление	—	Восстановление дополнительных хитов после отдыха
Исчезновение Союзника	Гном	*Исчезновение* может действовать на ближнего союзника
Лазание Зверя	Шифтер	Получение скорости лазания во время действия расового таланта
Неожиданное Исчезновение	Гном	*Исчезновение* даёт боевое превосходство над атаковавшим
Несокрушимый Камень	Голиаф	*Выносливость камня* предоставляет временные хиты
Отвлекающее Окружение	—	Окружённая вами цель предоставляет боевое превосходство вашим союзникам
Подвижный Ответ	—	Используйте провоцированное действие для атаки, когда становитесь субъектом вынужденного движения
Преобладающее Происхождение	Дэв	*Память о тысяче жизней* не тратится при неудачном броске
Прочность Зверя	Шифтер	Получение сопротивляемости 2 всем видам урона во время действия расового таланта
Раскрытие Двумя Оружиями	Сражение С Двумя Оружиями	Критическое попадание основным оружием дает свободную атаку дополнительным оружием
Резервный Маневр	—	Замена таланта на сцену во время отдыха
Сила Из Боли	Полуорк	+5 к урону на 1 раунд после того как вы стали раненым
Совершенные Защиты	—	+1 к Стойкости, Реакции и Воле
Универсальный Мастер	Полуэльф	Улучшение Дилетанта и совершенного мультикласса

Черты апостола	Требования	Преимущество
Месть Сохранности	Апостол, Соглашение сохранности	+2 к урону, когда рядом находится раненый союзник
Повелевающее Возмездие	Апостол, Соглашение гнева	Цель *доспеха гнева* падает с ног
Пророк Богов	Апостол	Критическое попадание при 18—20, после талантов Вызова божественной силы

Черты барда	Требования	Преимущество
Лирическое Восстановление	Бард, Песня отдыха	Песня отдыха предоставляет дополнительное лечение
Улучшенная Хитрость	Бард, Достоинство хитрости	Сдвигайте союзника на 2 клетки вместо 1
Улучшенная Доблесть	Бард, Достоинство доблести	Достоинство доблести дает +3 временных хита

Решимость Силы Земли

Требование: 11 уровень, хранитель, классовое умение Сила земли

Преимущество: Когда любой отмеченный вами враг совершает атаку, которая не включает вас в качестве цели, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Сила Из Боли

Требование: 11 уровень, полуорк

Преимущество: Первый раз, когда вы становитесь раненым во время сцены, вы получаете бонус +5 к броскам урона до конца своего следующего хода.

Скорость Дикой Крови

Требование: 11 уровень, хранитель, классовое умение Дикая кровь

Преимущество: Когда любой отмеченный вами враг совершает атаку, которая не включает вас в качестве цели, вы можете свободным действием совершить шаг на количество клеток, равное вашему модификатору Мудрости.

Совершенные Защиты

Требование: 11 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус черты +1 к Стойкости, Реакции и Воле.

Улучшенная Доблесть

Требование: 11 уровень, бард, классовое умение Достоинство доблести

Преимущество: Количество временных хитов, предоставляемых Достоинством доблести, увеличивается на 3.

Улучшенная Хитрость

Требование: 11 уровень, бард, классовое умение Достоинство хитрости

Преимущество: Когда вы используете Достоинство хитрости чтобы сдвинуть союзника, вы можете сдвинуть его на 2 клетки, а не на 1.

Универсальный Мастер

Требование: 11 уровень, полуэльф

Преимущество: Талант, взятый с помощью расовой особенности Дилетант, становится неограниченным талантом.

Если вы выбрали вариант совершенного мультикласса (смотрите *Книгу игрока*, страницу 209), вы можете выбирать таланты 11, 12 и 20 уровней любых классов, а не только из своего второго класса. Вы также можете потратить единицу действия и вместо совершения дополнительного действия восстановить использованный атакующий талант на сцену, который вы уже использовали в этой сцене.

ЧЕРТЫ ЭТАПА СОВЕРШЕНСТВА продолжение

Черты варвара	Требования	Преимущество
Восстановление Яростной Крови	Варвар, Сила яростной крови	Используйте исцеление когда вы попадаете *быстрым броском*
Дикое Буйство	Варвар, Буйство	Вы можете совершать бросок сразу после критического попадания
Продвижение Главы Клана	Варвар, Триумф главы клана	Совершайте шаг при использовании *триумфального рёва*

Черты друида	Требования	Преимущество
Быстрая Дикая Форма	Друид, *дикая форма*	Используйте *дикую форму* свободным действием
Форма Охотящегося Волка	Друид, *дикая форма*	+5 к Внимательности, +1 к скорости в животной форме
Форма Охотящейся Пантеры	Друид, *дикая форма*	+5 к Скрытности, +4 к инициативе в животной форме

Черты карателя	Требования	Преимущество
Безжалостная Погоня	Каратель, Осуждение преследования, *клятва вражды*	Игнорирование труднопроходимой местности и перемещение через пространства врагов, когда вы атакуете в броске цель *клятвы вражды*
Защитное Уединение	Каратель, Осуждение расплаты, *клятва вражды*	+1 к КД когда вы рядом с целью *клятвы вражды*
Ярость Вражды	Каратель, *клятва вражды*	Шагните ближе к цели при использовании *клятвы вражды*

Черты хранителя	Требования	Преимущество
Решимость Силы Земли	Хранитель, Сила земли	Получение временных хитов, когда отмеченный враг атакует союзника
Скорость Дикой Крови	Хранитель, Дикая кровь	Совершайте шаг, когда отмеченный враг атакует союзника
Усиленный Источник Жизни	Хранитель, Источник жизни	+1 к спасброскам от Источника жизни

Черты чародея	Требования	Преимущество
Дикая Ярость Заклинаний	Чародей, Дикая магия	Смежные враги получают урон, когда вы попадаете неограниченными атаками чародея
Магическая Гибкость	Чародей, Источник заклинаний	Изменение вида урона от критического попадания
Магическая Ярость Дракона	Чародей, Драконья магия	Получение временных хитов при попадании неограниченной атакой чародея

Черты шамана	Требования	Преимущество
Охраняющий Дух	Шаман, Дух защитник	Дух-спутник защищает бессознательных союзников
Проворный Дух	Шаман, Дух-спутник	Призыв духа-спутника свободным действием

Усиленный Источник Жизни

Требование: 11 уровень, хранитель, классовое умение Источник жизни

Преимущество: Вы получаете бонус +1 к спасброскам, предоставленным вашим Источником жизни.

Форма Охотящегося Волка

Требование: 11 уровень, друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Находясь в животной форме, вы получаете бонус черты +5 к проверкам Внимательности и бонус черты +1 к скорости.

Форма Охотящейся Пантеры

Требование: 11 уровень, друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Находясь в животной форме, вы получаете бонус черты +5 к проверкам Скрытности и бонус черты +4 к проверкам инициативы.

Ярость Вражды

Требование: 11 уровень, каратель, талант *клятва вражды*

Преимущество: Когда вы используете *клятву вражды*, вы можете свободным действием совершить шаг на 2 клетки ближе к цели.

Черты эпического этапа

Черты из этого раздела доступны для персонажей 21 уровня и выше, которые соответствуют другим требованиям.

Вспышка Свирепости

Требование: 21 уровень, шифтер

Преимущество: Пока вы находитесь под действием эффекта вашего расового таланта *перемена бритволапого* или *перемена длиннозубого*, вы можете свободным действием закончить эффект этого таланта, чтобы причинить дополнительный урон 2к6 одной цели, по которой вы попали. Когда вы делаете это, вы также получаете 10 временных хитов.

Вызванное Разрушение

Требование: 21 уровень, апостол

Преимущество: Вы можете увеличить размер любой волны или вспышки, которую вы создаёте талантами апостола на 1 (например, вместо волны 3 делаете волну 4).

Длинные Руки Доблести

Требование: 21 уровень, бард, классовое умение Достоинство барда

Преимущество: Дистанция вашего Достоинства барда увеличивается на 5 клеток.

Древний Камень

Требование: 21 уровень, голиаф

Преимущество: Когда ваш расовый талант *выносливость камня* заканчивается, вы получаете сопротивляемость 10 ко всем видам урона до конца своего следующего хода.

Завоевание Главы Клана

Требование: 21 уровень, варвар, классовое умение Триумф главы клана

Преимущество: Когда вы используете свой талант *триумфальный рёв*, находясь в ярости, все враги, на которых действуют штрафы таланта к защитам, также до конца вашего следующего хода получают штраф –5 к броскам урона.

Исчезающее Действие

Требование: 21 уровень, гном

Преимущество: Каждый раз, когда вы используете свой расовый талант *исчезновение*, вы можете также телепортироваться на количество клеток, равное вашей скорости. Талант получает ключевое слово «телепортация».

Критическая Дикость

Требование: 21 уровень, полуорк

Преимущество: Каждый раз, когда вы совершаете критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы получаете до конца своего следующего хода бонус +4 к броскам атаки и урона.

Могучий Дух

Требование: 21 уровень, шаман, классовое умение Дух-спутник

Преимущество: Все преимущества, предоставляемые союзникам, смежным с вашим духом-спутником, действуют на всех союзников в пределах 2 клеток от вашего духа-спутника.

Мощная Вражда

Требование: 21 уровень, каратель, талант *клятва вражды*

Преимущество: Когда первый раз за сцену вы используете *клятву вражды*, вместо одной цели вы можете выбрать во вспышке двух врагов, которых вы видите.

Мощная Ярость

Требование: 21 уровень, варвар, классовое умение Сила яростной крови

Преимущество: Находясь в ярости, вы не теряете сознание из-за умирающего состояния.

Мощные Защиты

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус черты +2 к Стойкости, Реакции и Воле.

Мощный Источник

Требование: 21 уровень, хранитель, классовое умение Источник жизни

Преимущество: Ваш Источник жизни предоставляет вам два спасброска вместо одного. Вы должны совершать спасброски от двух разных эффектов.

Несгибаемая Стойкость

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус черты +2 к Стойкости и спасброскам от смерти.

Неукротимая Воля

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус черты +2 к Воле и спасброскам от эффектов, которые делают вас изумлённым, доминируемым или ошеломлённым.

Первородное Восстановление

Требование: 21 уровень, любой первородный класс

Преимущество: Один раз в день, когда вы становитесь раненым, вы можете свободным действием восстановить использованный первородный талант на день, который вы уже использовали сегодня.

Провоцированная Реакция

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус черты +2 к Реакции и спасброскам от продолжительного урона.

Стрелковое Мастерство

Требование: 21 уровень

Преимущество: Когда вы совершаете дальнобойную атаку из лука или арбалета, вы можете совершить критическое попадание при выпадении 19—20.

Трансцендентальное Происхождение

Требование: 21 уровень, дэв

Преимущество: Когда вы используете свой расовый талант *память о тысяче жизней*, вы можете перебросить кость и добавить к броску, вызвавшему срабатывание, любой из этих двух результатов.

Форма Первородного Аспекта

Требование: 21 уровень, друид, талант *дикая форма*

Преимущество: Пока вы ранены и находитесь в животной форме, вы получаете регенерацию 2.

ЧЕРТЫ ЭПИЧЕСКОГО ЭТАПА

Любой класс	Требования	Преимущество
Вспышка Свирепости	Шифтер	Окончание расового таланта для получение временных хитов и причинения дополнительного урона
Древний Камень	Голиаф	Сопротивляемость 10 ко всем видам урона по окончании *выносливости камня*
Исчезающее Действие	Гном	Телепортация при использовании *исчезновения*
Критическая Дикость	Полуорк	+4 к атаке и урону после критического попадания
Мощные Защиты	—	+2 к Стойкости, Реакции и Воле
Несгибаемая Стойкость	—	+2 к Стойкости, +2 к спасброскам от смерти
Неукротимая Воля	—	+2 к Воле, +2 к спасброскам от изумления, доминирования и ошеломления
Первородное Восстановление	—	Восстановление первородного таланта на день, когда ранен, раз в день
Провоцированная Реакция	—	+2 к Реакции, +2 к спасброскам от продолжительного урона
Стрелковое Мастерство	—	Критическое попадание луками и арбалетами при выпадении 19—20
Трансцендентальное Происхождение	Дэв	Двойной бросок для *памяти о тысячи жизней*
Эпическая Воля	—	+4 к Воле
Эпическая Реакция	—	+4 к Реакции
Эпическая Стойкость	—	+4 к Стойкости

Черты апостола	Требования	Преимущество
Вызванное Разрушение	Апостол	Увеличение размера волны или вспышки

Черты барда	Требования	Преимущество
Длинные Руки Доблести	Бард, Достоинство барда	Увеличение дистанции Достоинства барда на 5 клеток

Черты варвара	Требования	Преимущество
Мощная Ярость	Варвар, Сила яростной крови	Пока вы в ярости, вы остаётесь в сознании при хитах ниже 1
Завоевание Главы Клана	Варвар, Триумф главы клана	*Триумфальный рёв* уменьшает урон, причинённый врагами

Черты друида	Требования	Преимущество
Форма Первородного Аспекта	Друид	Регенерация 2 пока ранен и в животной форме

Черты карателя	Требования	Преимущество
Мощная Вражда	Каратель, *клятва вражды*	При первом использовании *клятвы вражды* вы выбираете две цели

Черты хранителя	Требования	Преимущество
Мощный Источник	Хранитель, Источник жизни	Источник жизни даёт два спасброска за ход

Черты чародея	Требования	Преимущество
Чародейский Поток	Чародей	Замена бросков атаки между разными целями таланта чародея

Черты шамана	Требования	Преимущество
Могучий Дух	Шаман, Дух-спутник	Дух-спутник действует на союзников в пределах 2 клеток

Чародейский Поток

Требование: 21 уровень, чародей

Преимущество: Когда вы атакуете как минимум двух врагов талантом чародея, вы можете поменять броски атак между двумя целями после совершения всех бросков атаки этого таланта.

Эпическая Воля

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус +4 к Воле.

Эпическая Реакция

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус +4 к Реакции.

Эпическая Стойкость

Требование: 21 уровень

Преимущество: Вы получаете бонус +4 к Стойкости.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ЧЕРТЫ

Название	Требования	Преимущество
Бард Дилетант	Хар 13	Бард: тренировка навыка, *величественное слово* 1/день
Вещатель Духа	Мдр 13	Шаман: навык Природа, *призыв духа-спутника*, *клыки духа* или *щит духа* 1/сцену, *разговор с духами* 1/день
Защитник Природы	Сил 13	Хранитель: тренировка навыка, отметка смежных врагов 1/сцену
Магическое Дарование	Хар 13	Чародей: навык Магия, бонус урона 1/сцену
Посвящение Древней Веры	Мдр 13	Друид: навык Природа, *дикая форма*, неограниченный талант животной формы 1/сцену
Служитель Духовной Тайны	Мдр 13	Апостол: навык Религия, неограниченный талант апостола 1/сцену
Ученик Духовного Гнева	Мдр 13	Каратель: навык Религия, *клятва вражды* 1/сцену
Ярость Берсерка	Сил 13, Тел 13	Варвар: тренировка навыка, бонус урона 1/день

Мультиклассовые черты

Следующие определяющие класс мультиклассовые черты позволяют вам вступать в классы, представленные в этой книге. Более подробные правила по мультиклассированию описаны на страницах 208 и 209 *Книги игрока*.

Если вы берёте определяющую класс мультиклассовую черту, вы считаетесь представителем этого класса при определении выполнения требований черт, путей совершенства, эпических предназначений и ритуалов.

Бард Дилетант [Мультиклассовый бард]

Требование: Хар 13

Преимущество: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков барда.

Один раз в день вы можете использовать талант барда *величественное слово*.

Кроме того, вы можете использовать инструменты барда.

Вещатель Духа [Мультиклассовый шаман]

Требование: Мдр 13

Преимущество: Вы получаете тренировку навыка Природа.

Вы получаете талант шамана *призыв духа-спутника*, но вы используете его стандартным действием.

Выберите один из вариантов Духа-спутника. Вы получаете неограниченный талант шамана, связанный с этим вариантом, такой как *клыки духа* или *щит духа* в качестве таланта на сцену.

Вы получаете *разговор с духами* в качестве таланта на день.

Кроме того, вы можете использовать инструменты шамана.

Защитник Природы [Мультиклассовый хранитель]

Требование: Сил 13

Преимущество: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков хранителя.

Один раз за сцену вы можете свободным действием отметить всех смежных с вами врагов до конца вашего следующего хода.

Магическое Дарование [Мультиклассовый чародей]

Требование: Хар 13

Преимущество: Вы получаете тренировку навыка Магия.

Один раз за сцену вы можете свободным действием получить бонус +2 к своему следующему броску урона. Этот бонус увеличивается до +3 на 11 уровне, и до +4 на 21 уровне.

Кроме того, вы можете использовать инструменты чародея.

Посвящение Древней Веры [Мультиклассовый друид]

Требование: Мдр 13

Преимущество: Вы получаете тренировку навыка Природа.

Вы получаете талант друида *дикая форма*.

Выберите неограниченный атакующий талант друида 1 уровня с ключевым словом «животная форма». Вы можете использовать этот талант один раз за сцену.

Кроме того, вы можете использовать инструменты друида.

Служитель Духовной Тайны [Мультиклассовый апостол]

Требование: Мдр 13

Преимущество: Вы получаете тренировку навыка Религия.

Выберите неограниченный атакующий талант апостола 1 уровня. Вы можете использовать этот талант один раз за сцену.

Кроме того, вы можете использовать инструменты апостола.

Ученик Духовного Гнева [Мультиклассовый каратель]

Требование: Мдр 13

Преимущество: Вы получаете тренировку навыка Религия.

Вы можете один раз в день использовать талант карателя *клятва вражды*. Эффект длится до конца вашего следующего хода.

Кроме того, вы можете использовать инструменты карателя.

Ярость Берсерка [Мультиклассовый варвар]

Требование: Сил 13, Тел 13

Преимущество: Вы получаете тренировку одного навыка из списка классовых навыков варвара.

Один раз в день вы можете свободным действием получить бонус +2 к броскам урона до конца сцены.

Снаряжение

Кроме снаряжения, представленного в *Книге игрока* и в приложении *Сокровищница искателей приключений*, для покупки становятся доступны музыкальные инструменты и тотемы.

Снаряжение

Предмет	Цена	Вес
Музыкальные инструменты		
Барабан	3 зм	1 фнт
Флейта	5 зм	1 фнт
Арфа	15 зм	4 фнт
Рог	7 зм	3 фнт
Лютня	12 зм	2 фнт
Лира	9 зм	2 фнт
Свирель	10 зм	1 фнт
Тотем	5 зм	2 фнт

Музыкальный инструмент: Барды и другие персонажи используют музыкальные инструменты для искусства и представлений. Немагические музыкальные инструменты не дают игровых преимуществ, но могут быть зачарованы позже.

Тотем: Друиды и шаманы используют тотемы для фокусировки своих сил природы. Тотем представляет собой короткий деревянный или костяной брусок, похожий на жезл, на котором вырезаны изображения природных духов и украшенный перьями, мехом, листьями, костями, клыками и подобными предметами. Немагические тотемы не дают игровых преимуществ, но могут быть зачарованы позже.

Магические предметы

Магические предметы, представленные в этой главе, используют те же правила, что и предметы из *Книги игрока* и из дополнения *Сокровищница искателей приключений*.

Эта глава вводит два новых вида магических предметов: тотемы и музыкальные инструменты. Тотемы (страница 207) представляют собой инструменты для некоторых первородных классов, а музыкальные инструменты являются чудесными предметами (страница 209), которые особенно полезны бардам.

Доспехи

Магические доспехи увеличивают ваш Класс Доспеха, добавляя к нему свой бонус улучшения.

Высококачественные доспехи: Высококачественные доспехи предоставляют более высокий бонус доспеха, чем обычные доспехи, и всегда являются магическими. От типа и уровня магического доспеха зависит, может ли он быть высококачественным, как описано в таблицах ниже. Цена высококачественного доспеха уже входит в стоимость магического доспеха, поэтому высокоуровневым персонажам предпочтительнее искать вместо обычных магических доспехов высококачественные. Некоторые высококачественные доспехи предоставляют сопротивляемость или бонус доспеха к Стойкости, Реакции или Воле, вместо предоставления высокого бонуса доспеха к КД. *Книга игрока* и *Сокровищница искателей приключений* описывают различные типы высококачественных доспехов.

Магические тканевые доспехи

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+0	+1	+1
6—10	—	+0	+2	+2
11—15	Гитоткань*	+0	+3	+3
16—20	Фееткань	+1	+4	+5
21—25	Эфриткань*	+1	+5	+6
26—30	Звёзднотканъ	+2	+6	+8

* Этот доспех, описанный в *Сокровищнице искателей приключений*, даёт вам бонус доспеха +1 к Воле.

Магические кожаные доспехи

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+2	+1	+3
6—10	—	+2	+2	+4
11—15	Сеть дроу*	+2	+3	+5
16—20	Феекожа	+3	+4	+7
21—25	Анафема*	+3	+5	+8
26—30	Звёзднокожа	+4	+6	+10

* Этот доспех, описанный в *Сокровищнице искателей приключений*, даёт вам бонус доспеха +1 к Реакции.

Магические доспехи из шкуры

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+3	+1	+4
6—10	—	+3	+2	+5
11—15	Землешкура*	+3	+3	+6
16—20	Темношкура	+4	+4	+8
21—25	Преслешкура	+4	+5	+9
26—30	Древнешкура	+5	+6	+11

* Этот доспех, описанный в *Сокровищнице искателей приключений*, даёт вам бонус доспеха +1 к Стойкости.

Магические кольчужные доспехи

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+6	+1	+7
6—10	Мелкольчуга	+7	+2	+9
11—15	Жгутовая	+8	+3	+11
16—20	Двурядная	+9	+4	+13
21—25	Слитая кольчуга*	+10	+5	+15
26—30	Кольчуга духа	+12	+6	+18

* Этот доспех, описанный в *Сокровищнице искателей приключений*, даёт вам бонус доспеха +1 к Воле.

Магические чешуйчатые доспехи

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+7	+1	+8
6—10	Чешуя дрейка	+8	+2	+10
11—15	Чешуя виверны	+9	+3	+12
16—20	Змеиная чешуя	+10	+4	+14
21—25	Чешуя наги*	+11	+5	+16
26—30	Древняя чешуя	+13	+6	+19

* Этот доспех, описанный в *Сокровищнице искателей приключений*, даёт вам бонус доспеха +1 к Стойкости.

МАГИЧЕСКИЕ ЛАТНЫЕ ДОСПЕХИ

Урв	Тип высококачественного доспеха	Бонус доспеха	Бонус улучшения	Итоговый бонус КД
1—5	—	+8	+1	+9
6—10	Булатные латы	+9	+2	+11
11—15	Латы гитов	+10	+3	+13
16—20	Боевые латы	+11	+4	+15
21—25	Легионные латы	+12	+5	+17
26—30	Божественные латы	+14	+6	+20

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Урв	Название	Цена (зм)	Категории
2	Астрального огня +1	520	Кольчужные
2	Манящего отступления +1	520	Кожаные, кольчужные
2	Облачение выносливого духа +1	520	Тканевые
2	Облачение доблестной решимости +1	520	Тканевые
2	Облачение проворной решимости +1	520	Тканевые
2	Облачение упорной решимости +1	520	Тканевые
2	Охотящегося зверя +1	520	Из шкур
2	Рогового клыка +1	520	Из шкур
2	Хранящего духа +1	520	Кожаные
3	Божественной кары +1	680	Кольчужные
3	Живых лиан +1	680	Из шкур
3	Скальда +1	680	Кожаные, кольчужные
3	Хищника +1	680	Из шкур
4	Бросающегося зверя +1	840	Из шкур
4	Карающий +1	840	Кольчужные
4	Кровавой победы +1	840	Кожаные, кольчужные
4	Медвежьего духа +1	840	Кожаные
5	Выносливого зверя +1	1 000	Из шкур
5	Духа пантеры +1	1 000	Кожаные
7	Астрального огня +2	2 600	Кольчужные
7	Манящего отступления +2	2 600	Кожаные, кольчужные
7	Облачение выносливого духа +2	2 600	Тканевые
7	Облачение доблестной решимости +2	2 600	Тканевые
7	Облачение проворной решимости +2	2 600	Тканевые
7	Облачение упорной решимости +2	2 600	Тканевые
7	Охотящегося зверя +2	2 600	Из шкур
7	Рогового клыка +2	2 600	Из шкур
7	Хранящего духа +2	2 600	Кожаные
8	Божественной кары +2	3 400	Кольчужные
8	Всеобщей доблести +2	3 400	Кожаные, кольчужные
8	Живых лиан +2	3 400	Из шкур
8	Скальда +2	3 400	Кожаные, кольчужные
8	Хищника +2	3 400	Из шкур
9	Бросающегося зверя +2	4 200	Из шкур
9	Внутреннего тепла +2	4 200	Из шкур
9	Карающий +2	4 200	Кольчужные
9	Кровавой победы +2	4 200	Кожаные, кольчужные
9	Медвежьего духа +2	4 200	Кожаные
10	Выносливого зверя +2	5 000	Из шкур
10	Духа пантеры +2	5 000	Кожаные
10	Жизненной крови +2	5 000	Из шкур

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категории
12	Астрального огня +3	13 000	Кольчужные
12	Манящего отступления +3	13 000	Кожаные, кольчужные
12	Облачение выносливого духа +3	13 000	Тканевые
12	Облачение доблестной решимости +3	13 000	Тканевые
12	Облачение проворной решимости +3	13 000	Тканевые
12	Облачение упорной решимости +3	13 000	Тканевые
12	Охотящегося зверя +3	13 000	Из шкур
12	Рогового клыка +3	13 000	Из шкур
12	Хранящего духа +3	13 000	Кожаные
13	Божественной кары +3	17 000	Кольчужные
13	Всеобщей доблести +3	17 000	Кожаные, кольчужные
13	Духовного щита +3	17 000	Кожаные
13	Живых лиан +3	17 000	Из шкур
13	Облачение отчаянной решимости +3	17 000	Тканевые
13	Скальда +3	17 000	Кожаные, кольчужные
13	Хищника +3	17 000	Из шкур
13	Хранящего света +3	17 000	Кольчужные
13	Яростной крови +3	17 000	Из шкур
14	Бросающегося зверя +3	21 000	Из шкур
14	Внутреннего тепла +3	21 000	Из шкур
14	Карающий +3	21 000	Кольчужные
14	Кровавой победы +3	21 000	Кожаные, кольчужные
14	Медвежьего духа +3	21 000	Кожаные
14	Творца легенд +3	21 000	Кожаные, кольчужные
15	Выносливого зверя +3	25 000	Из шкур
15	Духа пантеры +3	25 000	Кожаные
15	Жизненной крови +3	25 000	Из шкур
15	Кровавой лозы +3	25 000	Из шкур
15	Раскаяния +3	25 000	Кольчужные
17	Астрального огня +4	65 000	Кольчужные
17	Манящего отступления +4	65 000	Кожаные, кольчужные
17	Облачение выносливого духа +4	65 000	Тканевые
17	Облачение доблестной решимости +4	65 000	Тканевые
17	Облачение проворной решимости +4	65 000	Тканевые
17	Облачение упорной решимости +4	65 000	Тканевые
17	Охотящегося зверя +4	65 000	Из шкур
17	Рогового клыка +4	65 000	Из шкур
17	Хранящего духа +4	65 000	Кожаные
18	Божественной кары +4	85 000	Кольчужные
18	Всеобщей доблести +4	85 000	Кожаные, кольчужные
18	Духовного щита +4	85 000	Кожаные
18	Живых лиан +4	85 000	Из шкур
18	Облачение отчаянной решимости +4	85 000	Тканевые
18	Рух +4	85 000	Из шкур
18	Скальда +4	85 000	Кожаные, кольчужные
18	Хищника +4	85 000	Из шкур
18	Хранящего света +4	85 000	Кольчужные

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категории
18	Яростной крови +4	85 000	Из шкур
19	Бросающегося зверя +4	105 000	Из шкур
19	Внутреннего тепла +4	105 000	Из шкур
19	Карающий +4	105 000	Кольчужные
19	Кровавой победы +4	105 000	Кожаные, кольчужные
19	Медвежьего духа +4	105 000	Кожаные
19	Творца легенд +4	105 000	Кожаные, кольчужные
20	Выносливого зверя +4	125 000	Из шкур
20	Духа пантеры +4	125 000	Кожаные
20	Жизненной крови +4	125 000	Из шкур
20	Кровавой лозы +4	125 000	Из шкур
20	Облачение вечной решимости +4	125 000	Тканевые
20	Раскаяния +4	125 000	Кольчужные
22	Астрального огня +5	325 000	Кольчужные
22	Манящего отступления +5	325 000	Кожаные, кольчужные
22	Облачение выносливого духа +5	325 000	Тканевые
22	Облачение доблестной решимости +5	325 000	Тканевые
22	Облачение проворной решимости +5	325 000	Тканевые
22	Облачение упорной решимости +5	325 000	Тканевые
22	Охотящегося зверя +5	325 000	Из шкур
22	Рогового клыка +5	325 000	Из шкур
22	Хранящего духа +5	325 000	Кожаные
23	Божественной кары +5	425 000	Кольчужные
23	Всеобщей доблести +5	425 000	Кожаные, кольчужные
23	Духовного щита +5	425 000	Кожаные
23	Живых лиан +5	425 000	Из шкур
23	Облачение отчаянной решимости +5	425 000	Тканевые
23	Рух +5	425 000	Из шкур
23	Скальда +5	425 000	Кожаные, кольчужные
23	Хищника +5	425 000	Из шкур
23	Хранящего света +5	425 000	Кольчужные
23	Яростной крови +5	425 000	Из шкур
24	Бросающегося зверя +5	525 000	Из шкур
24	Внутреннего тепла +5	525 000	Из шкур
24	Карающий +5	525 000	Кольчужные
24	Кровавой победы +5	525 000	Кожаные, кольчужные
24	Медвежьего духа +5	525 000	Кожаные
24	Творца легенд +5	525 000	Кожаные, кольчужные
25	Выносливого зверя +5	625 000	Из шкур
25	Духа пантеры +5	625 000	Кожаные
25	Жизненной крови +5	625 000	Из шкур
25	Кровавой лозы +5	625 000	Из шкур
25	Облачение вечной решимости +5	625 000	Тканевые
25	Раскаяния +5	625 000	Кольчужные
27	Астрального огня +6	1 625 000	Кольчужные
27	Манящего отступления +6	1 625 000	Кожаные, кольчужные
27	Облачение выносливого духа +6	1 625 000	Тканевые

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ продолжение

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
27	Облачение доблестной решимости +6	1 625 000	Тканевые
27	Облачение проворной решимости +6	1 625 000	Тканевые
27	Облачение упорной решимости +6	1 625 000	Тканевые
27	Охотящегося зверя +6	1 625 000	Из шкур
27	Рогового клыка +6	1 625 000	Из шкур
27	Хранящего духа +6	1 625 000	Кожаные
28	Божественной кары +6	2 125 000	Кольчужные
28	Внезапного побега +6	2 125 000	Кольчужные
28	Всеобщей доблести +6	2 125 000	Кожаные, кольчужные
28	Духовного щита +6	2 125 000	Кожаные
28	Живых лиан +6	2 125 000	Из шкур
28	Облачение отчаянной решимости +6	2 125 000	Тканевые
28	Рух +6	2 125 000	Из шкур
28	Скальда +6	2 125 000	Кожаные, кольчужные
28	Хищника +6	2 125 000	Из шкур
28	Хранящего света +6	2 125 000	Кольчужные
28	Яростной крови +6	2 125 000	Из шкур
29	Бросающегося зверя +6	2 625 000	Из шкур
29	Внутреннего тепла +6	2 625 000	Из шкур
29	Карающий +6	2 625 000	Кольчужные
29	Кровавой победы +6	2 625 000	Кожаные, кольчужные
29	Медвежьего духа +6	2 625 000	Кожаные
29	Творца легенд +6	2 625 000	Кожаные, кольчужные
30	Выносливого зверя +6	3 125 000	Из шкур
30	Духа пантеры +6	3 125 000	Кожаные
30	Жизненной крови +6	3 125 000	Из шкур
30	Кровавой лозы +6	3 125 000	Из шкур
30	Облачение вечной решимости +6	3 125 000	Тканевые
30	Раскаяния +6	3 125 000	Кольчужные

Доспех астрального огня — Уровень 2+ необычный

Небольшие кристаллы на соединениях вашего доспеха сверкают как звезды, а когда через них проходит духовная энергия, они вспыхивают и наполняют вас защитной силой.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Когда вы используете любой талант Вызова божественной силы, вы получаете бонус предмета +2 к КД и Стойкости до конца своего следующего хода.

Доспех божественной кары — Уровень 3+ необычный

Когда по вам попадают, духовная сила наполняет этот доспех светом и усиливает ваши атаки против того, кто ранил вас.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД
Талант (На сцену): Немедленный ответ. *Триггер*: Враг попадает по вам рукопашной или ближней атакой. *Эффект:* До конца вашего следующего хода вы получаете бонус к броскам урона по врагу, вызвавшему срабатывание, равный бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех бросающегося зверя — Уровень 4+ необычный

Когда вы носите этот доспех, вы чувствуете дух, который побуждает вас броситься в атаку.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Когда вы используете *дикую форму* чтобы принять животную форму, вы можете совершить шаг на 1 клетку.

Талант (На день ✦ Животная форма): Действие движения. Вы совершаете шаг на 5 клеток и должны остановиться в пространстве, смежном с врагом.

Доспех внезапного побега — Уровень 28 необычный

Этот мерцающий доспех позволяет вам призывать астральную энергию для уклонения от атаки.

Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД

Талант (На день ✦ Телепортация): Немедленное прерывание. *Триггер*: Враг попадает по вам рукопашной или ближней атакой. *Эффект*: Вы телепортируетесь на 5 клеток и становитесь неосязаемым до начала своего следующего хода.

Доспех внутреннего тепла — Уровень 9+ необычный

Сделанный из шкур стихийных зверей, этот доспех излучает ауру успокоительного тепла.

Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм			

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете сопротивляемость холоду 5 и сопротивляемость некротической энергии 5.
Уровень 19 или 24: Сопротивляемость холоду 10 и сопротивляемость некротической энергии 10.
Уровень 29: Сопротивляемость холоду 15 и сопротивляемость некротической энергии 15.

Талант (На день): Малое действие. До конца сцены все смежные с вами союзники получают сопротивляемости, предоставляемые этим доспехом.

Доспех всеобщей доблести — Уровень 3+ необычный

Стихи и изображения, инкрустированные на поверхности этого доспеха, являются источником воодушевления как для владельца, так и для тех, кто смотрит на него.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Доспех: Кожаный, кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Каждый раз, когда вы предоставляете союзнику временные хиты, вы получаете временные хиты, равные половине временных хитов, которые предоставили этому союзнику.

Доспех выносливого зверя — Уровень 5+ необычный

Дух, находящийся внутри этого блестящего доспеха, даёт вам стойкость, чтобы восполнить силы даже после самых глубоких ран.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Находясь в животной форме, вы восстанавливаете 2 дополнительные хита каждый раз, когда вы используете исцеление.
Уровень 15 или 20: 4 дополнительных хита.
Уровень 25 или 30: 6 дополнительных хитов.

Талант (На день ✦ Исцеление): Малое действие. Вы используете исцеление.

Доспех духа пантеры — Уровень 5+ необычный

Сделанный из мягкой кожи благородной пантеры, этот доспех наполнен силой духа и гибкостью пантеры.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспех: Кожаный
Улучшение: КД

Талант (На день ✦ Исцеление): Немедленный ответ. *Триггер*: Союзник в пределах 5 клеток от вас попадает по врагу рукопашной атакой и при этом окружает этого врага. *Эффект*: Союзник, вызвавший срабатывание, восстанавливает хиты, равные половине урона от этой атаки.

Доспех духовного щита — Уровень 13+ необычный

На этом кожаном доспехе выгравировано изображение духов животных, и их сила перетекает через вашего духа-спутника к вашим союзникам.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кожаный
Улучшение: КД

Талант (На день): Малое действие. Вы до конца своего следующего хода теряете бонус улучшения доспеха, а все смежные с вашим духом-спутником союзники получают бонус к КД, равный бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех живых лиан — Уровень 3+ необычный

В этот доспех вплетена сложная сетка живых лиан, которые образуют симбиоз с носителем доспеха.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД

Талант (На день ✦ Исцеление): Немедленное прерывание. *Триггер*: Враг совершает критическое попадание по вам. *Эффект:* Вы используете исцеление и восстанавливаете дополнительные хиты, равные бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех жизненной крови — Уровень 10+ необычный

В этот доспех вселён первородный дух, который поддерживает и защищает вас от атак врага.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете 5 временных хитов после каждого отдыха. Если вы снимаете доспех, вы теряете эти временные хиты.
Уровень 15 или 20: 10 временных хитов.
Уровень 25 или 30: 15 временных хитов.

Карающий доспех — Уровень 4+ необычный

Эта серебряная кольчуга сверкает божественной магией и усиливает вашу защиту против врага, который чувствует ваш гнев.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Когда вы попадаете по врагу любым духовным атакующим талантом, вы получаете бонус +1 ко всем защитам от атак этого врага до конца своего следующего хода.

Доспех кровавой лозы — Уровень 15+ необычный

Под поверхность этого доспеха вставлены корнеподобные лианы. Когда по вам попадают, эти лианы расширяются и отвердевают, предоставляя превосходную защиту.

Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер*: Враг попадает по вам. *Эффект:* Вы получаете бонус таланта +1 к КД до конца сцены. Каждый раз, когда враг попадает по вам, этот бонус увеличивается на 1, до максимального бонуса таланта +2.
Уровень 20: Максимальный бонус таланта +3.
Уровень 25 или 30: Максимальный бонус таланта +4.

Доспех кровавой победы — Уровень 4+ необычный

Магия, которая течёт через этот впечатляющий доспех, наполняет вас или вашего друга, когда вы поворачиваете ход битвы к своей победе.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кожаный, кольчужный
Улучшение: КД
Талант (На сцену): Свободное действие. *Триггер*: Вы или союзник в пределах 5 клеток от вас делает врага раненым. *Эффект:* Атакующий получает бонус таланта +2 к КД до конца своего следующего хода.

Доспех манящего отступления — Уровень 2+ необычный

Созданный из сущности стихии ветра, этот доспех позволяет вам отступать от врага и заманивать его в ловушку.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Кожаный, кольчужный
Улучшение: КД
Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер*: Враг промахивается по вам рукопашной атакой. *Эффект*: Вы совершаете шаг на 1 клетку и сдвигаете врага, вызвавшего срабатывание, в пространство, которое вы освободили.

Доспех медвежьего духа — Уровень 4+ необычный

Сделанный из медвежьей шкуры и связанный с духом медведя, этот доспех награждает ярость медвежьей выносливостью.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кожаный
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Дух): Немедленный ответ. *Триггер*: Союзник в пределах 5 клеток от вашего духа-спутника попадает по врагу. *Эффект:* Вы и все союзники в пределах 5 клеток от вашего духа-спутника получаете временные хиты, равные 5 + ваш модификатор Телосложения.
Уровень 14 или 19: 10 + ваш модификатор Телосложения временных хитов.
Уровень 24 или 29: 15 + ваш модификатор Телосложения временных хитов.

Облачение вечной решимости — Уровень 20+ необычный

Духовная сила этого облачения защищает вас от продолжительного урона.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Доспех: Тканевый
Улучшение: КД
Свойство: Вместо того чтобы получать продолжительный урон в начале своего хода, вы получаете его в конце. В конце своего хода вы совершаете спасброски от продолжительного урона перед получением этого урона.

Облачение выносливого духа — Уровень 2+ необычный

Духовная энергия этого облачения делает вас устойчивым к урону.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Тканевый
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие. *Триггер*: Вы используете талант Вызова божественной силы. *Эффект:* Вы получаете бонус +2 к КД до конца сцены. Вы также восстанавливаете 5 хитов.
Уровень 12 или 17: Восстановите 10 хитов.
Уровень 22 или 27: Восстановите 15 хитов.

Облачение доблестной решимости — Уровень 2+ необычный

Это украшенное облачение усиливает вашу решимость и наполняет вас стойкостью.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65,000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325,000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Тканевый
Улучшение: КД
Свойство: Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус предмета +2 к Стойкости.

Облачение отчаянной решимости — Уровень 13+ необычный

Духовная энергия этого облачения обращает смертельные атаки в скользящие удары.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Тканевый
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Исцеление): Немедленное прерывание. *Триггер*: Вы получаете урон от атаки. *Эффект:* Вы становитесь неосязаемым до конца своего следующего хода. Вы можете использовать исцеление.

Облачение проворной решимости — Уровень 2+ необычный

Это украшенное облачение усиливает вашу решимость и наполняет вас проворством.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Тканевый
Улучшение: КД
Свойство: Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус предмета +2 к Реакции.

Облачение упорной решимости — Уровень 2+ необычный

Это украшенное облачение усиливает вашу решимость и наполняет вас силой воли и уверенностью.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус предмета +2 к Воле.

Доспех охотящегося зверя — Уровень 2+ необычный

Этот доспех связан с духом охотящегося зверя. Когда вы используете свою животную форму, этот дух направляет ваши движения.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД
Свойство: Находясь в животной форме, вы получаете бонус предмета +2 к Реакции.

Талант (На сцену ✦ Животная форма): Действие движения. Вы совершаете шаг на 2 клетки.

Доспех раскаяния — Уровень 15+ необычный

Сложные руны раскаяния, вырезанные на кольцах этого доспеха, пророчат божественную кару тому, кто рискнёт вас поранить.

Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД

Талант (На день): Немедленное прерывание. *Триггер*: Враг попадает по вам рукопашной или ближней атакой. *Эффект:* Враг, вызвавший срабатывание, становится ослабленным до конца своего следующего хода.

Доспех рогового клыка — Уровень 2+ необычный

Короткие клыки торчат из плеч этого доспеха. Он даёт вам выносливость кабана, позволяя вам атаковать даже когда враг вас поверг.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД

Талант (На сцену): Немедленное прерывание. *Триггер*: Враг уменьшает ваши хиты до 0 или ниже. *Эффект:* Вы совершаете стандартную рукопашную атаку с бонусом к броскам атаки и урона, равным бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех рух — Уровень 18+ необычный

Этот доспех украшен перьями рух. Когда вы принимаете животную форму, вы можете использовать великий дух этой птицы, чтобы принять её форму.

Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 23	+5	425 000 зм			

Доспех: Из шкур
Улучшение: КД

Талант (На день): Свободное действие. До конца сцены вы можете использовать свой талант *дикая форма*, чтобы превращаться в птицу рух вашего размера. В этой форме вы получаете скорость полёта 6 и можете парить. Вы не можете использовать атакующие таланты на день и манипулировать предметами.

До окончания этого таланта вы можете использовать *дикую форму*, чтобы принимать этот облик или превращаться в других доступных животных или обратно в форму гуманоида.

Доспех скальда — Уровень 3+ необычный

Этот доспех, любимый бродячими бардами, улучшает вашу способность разрешать трудные ситуации словами.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кожаный, кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Обмана и Переговоров.
Уровень 13 или 18: бонус предмета +4.
Уровень 23 или 28: бонус предмета +6.

Талант (На день): Немедленное прерывание. *Триггер*: Враг нацеливается на вас рукопашной атакой. *Эффект:* Враг, вызвавший срабатывание, выбирает в качестве цели не вас, а смежное с вами существо на ваш выбор.

Доспех творца легенд — Уровень 14+ необычный

В этом впечатляющем доспехе, вы можете вдохновить своих союзников создавать материал для новых легенд.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Доспех: Кожаный, кольчужный
Улучшение: КД
Свойство: Если у вас есть талант *величественное слово*, вы не обязаны использовать его только один раз за раунд.

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер*: Союзник в пределах 5 клеток от вас уменьшает хиты врага до 0. *Эффект*: Союзник, вызвавший срабатывание, может совершить дополнительное стандартное действие до конца своего хода.

Доспех хищника — Уровень 3+ необычный

Когда вы принимаете животную форму, первородный дух этого доспеха даёт вам силу поразить отступающего врага.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Из шкуры
Улучшение: КД
Свойство: Находясь в животной форме, вы получаете бонус предмета +1 к Стойкости и Воле.

Талант (На день ✦ Животная форма): Немедленный ответ. *Триггер*: Смежный с вами враг совершает шаг. *Эффект:* Вы до конца своего следующего хода получаете бонус к броскам атаки и урона по врагу, вызвавшему срабатывание, равный бонусу улучшения этого доспеха.

Доспех хранящего духа — Уровень 2+ необычный

Первородная энергия этого кожаного доспеха направляет силу вашего духа-спутника на защиту от атак, когда ваша оборона слабеет.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Доспех: Кожаный
Улучшение: КД
Свойство: Вы получаете бонус таланта +4 к КД от провоцированных атак, пока ваш дух-спутник участвует в сражении.

Доспех хранящего света — Уровень 13+ необычный

Белые и жёлтые блики играют на поверхности этого доспеха. Когда враг атакует вас, эти огни вспыхивают карающим светом.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Кольчужный
Улучшение: КД
Талант (На день ✦ Излучение): Немедленный ответ. *Триггер*: Враг попадает по вам. *Эффект*: Враг, вызвавший срабатывание, получает урон излучением 1к8 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 18 или 23: Урон излучением 2к8 + ваш модификатор Мудрости.
Уровень 28: Урон излучением 3к8 + ваш модификатор Мудрости.

Доспех яростной крови — Уровень 13+ необычный

Этот доспех был сделан из шкуры яростного чудовища. Теперь кровь этого существа усиливает вашу собственную ярость.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Доспех: Из шкуры
Улучшение: КД
Свойство: Когда вы используете любой талант варвара с ключевым словом «ярость», вы восстанавливаете хиты, равные 10 + ваш модификатор Телосложения.
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер*: Вы совершаете бросок урона и вам не нравится результат. *Эффект:* Вы совершаете второй бросок урона и используете любой из двух результатов.

Оружие

Вы добавляете бонус улучшения магического оружия к броскам атаки и урона, когда вы атакуете им, используя таланты с ключевым словом «оружие».

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Урв	Название	Цена (зм)	Категория
2	Кинжал драконий зуб +1	520	Кинжал
3	Клинок резкой песни +1	680	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
4	Зуб хаоса +1	840	Кинжал
5	Крылатый кинжал +1	1 000	Кинжал
7	Кинжал драконий зуб +2	2 600	Кинжал
8	Клинок резкой песни +2	3 400	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
9	Зуб хаоса +2	4 200	Кинжал
10	Кинжал стихийных вихрей +2	5 000	Кинжал
10	Крылатый кинжал +2	5 000	Кинжал
12	Кинжал драконий зуб +3	13 000	Кинжал
13	Клинок пронзительной песни +3	17 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
13	Клинок резкой песни +3	17 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
14	Зуб хаоса +3	21 000	Кинжал
15	Кинжал стихийных вихрей +3	25 000	Кинжал
15	Крылатый кинжал +3	25 000	Кинжал
17	Кинжал драконий зуб +4	65 000	Кинжал
18	Клинок пронзительной песни +4	85 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
18	Клинок резкой песни +4	85 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
19	Зуб хаоса +4	105 000	Кинжал
20	Кинжал стихийных вихрей +4	125 000	Кинжал
20	Клинок весёлой песни +4	125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
20	Крылатый кинжал +4	125 000	Кинжал
22	Кинжал драконий зуб +5	325 000	Кинжал
23	Клинок пронзительной песни +5	425 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
23	Клинок резкой песни +5	425 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
24	Зуб хаоса +5	525 000	Кинжал
25	Кинжал стихийных вихрей +5	625 000	Кинжал
25	Клинок весёлой песни +5	625 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
25	Крылатый кинжал +5	625 000	Кинжал
27	Кинжал драконий зуб +6	1 625 000	Кинжал
28	Клинок пронзительной песни +6	2 125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
28	Клинок резкой песни +6	2 125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
29	Зуб хаоса +6	2 625 000	Кинжал
30	Кинжал стихийных вихрей +6	3 125 000	Кинжал
30	Клинок весёлой песни +6	3 125 000	Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
30	Крылатый кинжал +6	3 125 000	Кинжал

Использование оружия в качестве инструмента: Некоторые классы могут использовать определённое магическое оружие в качестве инструментов. Если вы можете использовать магическое оружие в качестве инструмента и используете с его помощью талант с ключевым словом «инструмент», вы добавляете бонус улучшения оружия к броскам атаки и урона, но вы не используете бонус владения оружием. Если вы совершаете критическое попадание магическим оружием, используя его как инструмент, вы используете эффект критического попадания оружия.

Зуб карса — Уровень 4+ необычный

Кажется, что этот кинжал изменяет свою форму в ваших руках, останавливаясь, когда вам нужно атаковать врага.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Оружие: Кинжал
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакующим талантом чародея, используя этот кинжал. *Эффект*: Каждый раз, когда до конца сцены вы попадаете по этому врагу атакующим талантом чародея, вы можете считать свой бросок атаки как чётный или нечётный.

Кинжал драконий зуб — Уровень 2+ необычный

Вырезанный из зуба дракона, этот кинжал может рассекать стихийную защиту существ.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Оружие: Кинжал
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс и цель теряет все сопротивляемости (спасение оканчивает).

Талант (На день): Свободное действие. До конца сцены атакующие таланты чародея, которые вы используете через этот кинжал, игнорируют сопротивляемости всех врагов в пределах 10 клеток от вас.

Кинжал стихийных дихрей — Уровень 10+ необычный

Этот кинжал позволяет вам использовать сопротивляемости врагов себе на пользу.

Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 20	+4	125 000 зм			

Оружие: Кинжал
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Когда сопротивляемость или иммунитет врага уменьшает урон от атакующего таланта чародея, который вы использовали через этот кинжал, вы получаете 5 временных хитов.
Уровень 15 или 20: 10 временных хитов.
Уровень 25 или 30: 15 временных хитов.

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакующим талантом чародея, используя этот кинжал. *Эффект*: Выберите вид урона. Враг, вызвавший срабатывание, теряет сопротивляемость или иммунитет к этому виду урона до конца сцены.

Клинок весёлой песни — Уровень 20+ необычный

Когда вы описываете этим клинком дугу, он поёт вдохновляющую оду победе, которая усиливается с каждым поверженным врагом.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона за каждый плюс
Свойство: Барды могут использовать этот клинок как инструмент для талантов барда и талантов пути совершенства барда.

Талант (На день): Малое действие. Все союзники в пределах 20 клеток от вас получают бонус предмета +4 к броскам урона до конца сцены. Каждый раз, когда до конца сцены вы или ваш союзник опускает хиты врага до 0, этот бонус увеличивается на 2.

Клинок пронзительной песни — Уровень 13+ необычный

Молчащий перед сокрушительным ударом, этот клинок издаёт пронзительную ноту, которая разрывает доспехи вашего врага.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона за каждый плюс
Свойство: Барды могут использовать этот клинок как инструмент для талантов барда и талантов пути совершенства барда.

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер*: Вы попадаете по врагу атакующим талантом барда, используя этот клинок. *Эффект*: До конца сцены этот враг получает штраф –2 к КД.

Клинок резкой песни — Уровень 3+ необычный

Когда этот клинок проводит вашу бардовскую магию, он издает вой, который лишает врагов чувств.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Оружие: Лёгкий клинок, тяжёлый клинок
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Свойство: Барды могут использовать этот клинок как инструмент для талантов барда и талантов пути совершенства барда.

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер*: Вы попадаете по врагу талантом барда с ключевым словом «звук», используя этот клинок. *Эффект:* Все враги в пределах 2 клеток от врага, вызвавшего срабатывание, становятся изумлёнными до конца вашего следующего хода.

Крылатый кинжал — Уровень 5+ необычный

Этот кинжал может летать, чтобы передавать ваши заклинания и защищать вас от ран.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Оружие: Кинжал
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (Неограниченный): Свободное действие. *Триггер:* Враг попадает по вам провоцированной атакой, когда вы используете дальнобойный или зональный атакующий талант чародея через этот кинжал. *Эффект*: Враг, вызвавший срабатывание, получает урон 5.
Уровень 15 или 20: Урон 10.
Уровень 25 или 30: Урон 15.

Талант (На день): Малое действие. Выберите одного врага в пределах 10 клеток от себя, которого вы видите. Следующий ближний атакующий талант чародея, который вы используете через этот кинжал до конца сцены, считает смежную с этим врагом клетку исходной клеткой.

Жезлы

Жезлы это короткие тяжёлые цилиндры, обычно покрытые загадочными рунами или инкрустированные кристаллами. Вы не можете совершать рукопашные атаки жезлом.

Если вы можете использовать жезл в качестве инструмента, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов с ключевым словом «инструмент», которые вы используете через этот жезл, а также можете использовать его свойства и таланты. В противном случае вы не получаете никаких преимуществ от владения жезлом.

ЖЕЗЛЫ

Урв	Название	Цена (зм)
2	Жезл ликующей надежды +1	520
4	Жезл гневного освобождения +1	840
4	Жезл мощной молитвы +1	840
7	Жезл ликующей надежды +2	2 600
7	Жезл связанного трепета +2	2 600
8	Жезл оживающей доблести +2	3 400
9	Жезл гневного освобождения +2	4 200
9	Жезл мощной молитвы +2	4 200
12	Жезл ликующей надежды +3	13 000
12	Жезл связанного трепета +3	13 000
13	Жезл оживающей доблести +3	17 000
13	Жезл очищающего правосудия +3	17 000
14	Жезл гневного освобождения +3	21 000
14	Жезл мощной молитвы +3	21 000
14	Жезл сверкающего гнева +3	21 000
17	Жезл ликующей надежды +4	65 000
17	Жезл связанного трепета +4	65 000
18	Жезл оживающей доблести +4	85 000
18	Жезл очищающего правосудия +4	85 000
19	Жезл гневного освобождения +4	105 000
19	Жезл мощной молитвы +4	105 000
19	Жезл сверкающего гнева +4	105 000
20	Жезл карающего правосудия +4	125 000
22	Жезл ликующей надежды +5	325 000
22	Жезл связанного трепета +5	325 000
23	Жезл оживающей доблести +5	425 000
23	Жезл очищающего правосудия +5	425 000
24	Жезл гневного освобождения +5	525 000
24	Жезл мощной молитвы +5	525 000
24	Жезл сверкающего гнева +5	525 000
25	Жезл карающего правосудия +5	625 000
27	Жезл ликующей надежды +6	1 625 000
27	Жезл связанного трепета +6	1 625 000
28	Жезл оживающей доблести +6	2 125 000
28	Жезл очищающего правосудия +6	2 125 000
29	Жезл гневного освобождения +6	2 625 000
29	Жезл мощной молитвы +6	2 625 000
29	Жезл сверкающего гнева +6	2 625 000
30	Жезл двойной молитвы +6	3 125 000
30	Жезл карающего правосудия +6	3 125 000

Жезл гневного освобождения — Уровень 4+ необычный

Сила этого жезла позволяет вам передвинуть врага в позицию, в которой ваши союзники смогут с ним разобраться.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект*: Вы сдвигаете врага, вызвавшего срабатывание, на 3 клетки в пространство, которое должно быть смежным с одним из ваших союзников.

Жезл двойной молитвы — Уровень 30 необычный

Этот жезл наполнен могучей духовной силой, которая позволяет вам за первой атакой посылать вторую.

Урв 30 +6 3 125 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакующим талантом апостола, используя этот жезл. *Эффект*: Вы используете неограниченный талант апостола или талант апостола на сцену, который должен включать врага, вызвавшего срабатывание, в качестве цели.

Жезл карающего правосудия — Уровень 20+ необычный

Сжимая этот жезл, слова духовной силы срываются с ваших губ, чтобы поразить того, кто вас ранил.

Урв 20	+4	125 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм
Урв 25	+5	625 000 зм			

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс и цель получает штраф –1 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Талант (На день): Немедленный ответ. *Триггер:* По вам попадает враг. *Эффект*: Вы используете неограниченный талант апостола или талант апостола на сцену, который должен включать врага, вызвавшего срабатывание, в качестве цели.

Жезл ликующей надежды — Уровень 2+ необычный

Когда ваш враг погибает, духовная сила этого жезла воодушевляет вас вершить правосудие.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Когда вы опускаете хиты врага до 0 атакующим духовным талантом, используя этот жезл, вы получаете временные хиты, равные бонусу улучшения этого жезла.

Жезл мощной молитвы — Уровень 4+ необычный

Когда ваша молитва поражает врагов, они отшатываются назад под давлением силы этого жезла.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу духовным атакующим талантом, используя этот жезл. *Эффект*: Вы толкаете этого врага на 2 клетки и сбиваете его с ног. Если атака, вызвавшая срабатывание, уже толкнула цель, вы применяете это толкание вслед за предыдущим.
Уровень 14 или 19: Толкание на 4 клетки.
Уровень 24 или 29: Толкание на 6 клеток.

Жезл оживающей доблести — Уровень 3+ необычный

Духовный гнев, текущий через этот жезл, усиливает вашу молитву против того, кто рискнёт вас атаковать.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс
Свойство: Когда любое существо атакует вас, вы получаете до конца своего следующего хода бонус предмета +1 к броскам атаки этим жезлом по этому существу.

Жезл очищающего правосудия — Уровень 13+ необычный

Духовный гнев, текущий через этот жезл, несёт вашему врагу гибель.

Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу духовным атакующим талантом, используя этот жезл. *Эффект*: Этот враг получает штраф –2 к спасброскам и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает и то, и другое).
Уровень 23 или 28: Продолжительный урон 10.

Жезл сверкающего гнева — Уровень 14+ необычный

Когда вы создаете лучащийся талант этим жезлом, вы можете увеличить его силу, чтобы изумить или ослепить врагов.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона излучением за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу и причиняете ему урон излучением, используя этот жезл. *Эффект*: Этот враг и все смежные с ним существа становятся изумлённым до конца вашего следующего хода.
Уровень 24 или 29: Этот враг и все смежные с ним существа становятся ослеплённым до конца вашего следующего хода.

Жезл связанного трепета — Уровень 7+ необычный

Духовная сила, текущая через этот жезл, наполняет вашего врага трепетом, приковывая его к месту.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Жезл)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу духовным атакующим талантом, используя этот жезл. *Эффект:* Этот враг становится обездвиженным до конца своего следующего хода.

Посохи

Посох представляет собой деревянный шест, примерно в ваш рост или немного выше, и иногда украшенный декоративным кристаллом или другим символом силы. Посох является инструментом, который также можно использовать в качестве оружия.

Если вы можете использовать посох в качестве инструмента, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атак и урона талантов с ключевым словом «инструмент», использованных через этот посох, а также можете использовать его свойства и таланты. В противном случае посох считается магическим боевым посохом и вы не можете использовать его свойства и таланты.

Использование посоха в качестве оружия: Когда вы используете с посохом рукопашный талант с ключевым словом «оружие», посох действует как магический боевой посох, и вы добавляете бонус улучшения посоха к броскам атаки и урона этого таланта. Вы добавляете бонус владения оружием к броскам атаки, если вы знаете как использовать боевой посох. Если вы совершаете критическое попадание посохом, используя его как оружие, вы используете эффекты критического попадания посоха.

ПОСОХИ

Урв	Название	Цена (зм)
7	Посох дальней защиты +2	2 600
8	Посох провокации +2	3 400
12	Посох дальней защиты +3	13 000
13	Посох провокации +3	17 000
14	Посох солнечной вспышки +3	21 000
17	Посох дальней защиты +4	65 000
18	Посох провокации +4	85 000
19	Посох солнечной вспышки +4	105 000
22	Посох дальней защиты +5	325 000
23	Посох провокации +5	425 000
24	Посох солнечной вспышки +5	525 000
27	Посох дальней защиты +6	1 625 000
28	Посох провокации +6	2 125 000
29	Посох солнечной вспышки +6	2 625 000

Посох дальней защиты — Уровень 7+ необычный

Произнося слово, вы защищаете союзника от атак врага, гарантируя быстрый ответ, если вашему другу причинят вред.

Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм
Урв 17	+4	65 000 зм			

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Излучение): Малое действие. Выберите одного союзника в пределах 10 клетках от себя. Следующий враг, который совершает бросок атаки по этому союзнику до конца сцены, получает урон излучением 10.
Уровень 12 или 17: Урон излучением 15.
Уровень 22 или 27: Урон излучением 20.

Посох провокации — Уровень 8+ необычный

Враг, поражённый вашей атакой, мгновенно становится предателем, провоцирующим атаки даже от своих союзников.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Очарование): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу атакующим талантом, используя этот посох. *Эффект*: Одно существо на ваш выбор совершает свободным действием стандартную рукопашную атаку по этому врагу. Атакующее существо получает бонус к броскам атаки и урона, равный вашему модификатору Интеллекта.

Посох солнечной вспышки — Уровень 14+ необычный

Украшенный блестящим солнечным диском, этот посох может поражать врагов излучением, когда по вам попадает атака.

Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 19	+4	105 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Посох)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Талант (На день ✦ Излучение): Немедленный ответ. *Триггер:* Враг причиняет вам урон атакой. *Эффект*: Все враги в пределах 5 клеток от вас получают урон излучением 5 и сбиваются с ног.
Уровень 24 или 29: Урон излучением 10.

Тотемы

Тотем представляет собой короткий деревянный или костяной брусок, на котором вырезаны изображения зверей-покровителей и природных духов. Обычно один его конец украшен перьями, клыками, мелкими костями, лоскутами шкур, листьями или другими символами первородной силы. Вы не можете совершать рукопашные атаки тотемом.

Если вы можете использовать тотем как инструмент, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атак и урона талантов с ключевым словом «инструмент», а также можете использовать его свойства и таланты. В противном случае вы не получаете никаких преимуществ от владения тотемом.

ТОТЕМЫ

Урв	Название	Цена (зм)
1	Магический тотем +1	360
2	Тотем голодных духов +1	520
2	Тотем осеннего урожая +1	520
3	Тотем бдительного духа +1	680
3	Тотем летнего роста +1	680
4	Тотем объятий зимы +1	840
5	Тотем весеннего обновления +1	1 000
5	Тотем чистого духа +1	1 000
6	Магический тотем +2	1 800
7	Тотем голодных духов +2	2 600
7	Тотем осеннего урожая +2	2 600
8	Тотем бдительного духа +2	3 400
8	Тотем дикого духа +2	3 400
8	Тотем летнего роста +2	3 400
9	Тотем объятий зимы +2	4 200
10	Тотем весеннего обновления +2	5 000
10	Тотем чистого духа +2	5 000
11	Магический тотем +3	9 000
12	Тотем голодных духов +3	13 000
12	Тотем осеннего урожая +3	13 000
13	Тотем бдительного духа +3	17 000
13	Тотем дикого духа +3	17 000
13	Тотем летнего роста +3	17 000
14	Тотем объятий зимы +3	21 000
15	Тотем весеннего обновления +3	25 000
15	Тотем чистого духа +3	25 000
16	Магический тотем +4	45 000
17	Тотем голодных духов +4	65 000
17	Тотем осеннего урожая +4	65 000
18	Тотем бдительного духа +4	85 000
18	Тотем дикого духа +4	85 000
18	Тотем летнего роста +4	85 000
19	Тотем объятий зимы +4	105 000
20	Тотем весеннего обновления +4	125 000
20	Тотем чистого духа +4	125 000
21	Магический тотем +5	225 000
22	Тотем голодных духов +5	325 000
22	Тотем осеннего урожая +5	325 000
23	Тотем бдительного духа +5	425 000
23	Тотем дикого духа +5	425 000
23	Тотем летнего роста +5	425 000
24	Тотем объятий зимы +5	525 000
25	Тотем весеннего обновления +5	625 000
25	Тотем чистого духа +5	625 000
26	Магический тотем +6	1 125 000
27	Тотем голодных духов +6	1 625 000
27	Тотем осеннего урожая +6	1 625 000
28	Тотем бдительного духа +6	2 125 000
28	Тотем дикого духа +6	2 125 000
28	Тотем летнего роста +6	2 125 000
29	Тотем объятий зимы +6	2 625 000
30	Тотем весеннего обновления +6	3 125 000
30	Тотем чистого духа +6	3 125 000

Тотем бдительного духа — Уровень 3+ необычный

Звери, изображённые на этом тотеме, кажется, смотрят на вас своими широкими глазами. Их магия, проходя через вашего духа-спутника, обрушивается на того, кто ранит ваших союзников.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс или +1к12 урона за каждый плюс против раненых существ
Свойство: Вы получаете бонус предмета к проверкам Внимательности, равный бонусу улучшения этого тотема.
Талант (На день): Малое действие. До конца вашего следующего хода все враги, причиняющие урон союзникам, смежным с вашим духом-спутником, получают урон, равный удвоенному бонусу улучшения этого тотема.

Тотем весеннего обновления — Уровень 5+ необычный

Этот тотем содержит первородную магию весны, представляя силу возрождения жизни.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс и один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливает хиты, равные удвоенному бонусу улучшения этого тотема.
Талант (На день ✦ Исцеление): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным атакующим талантом, используя этот тотем. *Эффект:* Один союзник в пределах 5 клеток от вас получает до конца сцены регенерацию, равную удвоенному бонусу улучшения этого тотема.

Тотем голодных духов — Уровень 2+ необычный

Внешний вид этого тотема изменяется каждую неделю, в зависимости от того, какой дух самый голодный.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона за каждый плюс и вы можете переместить своего духа-спутника в пространство, смежное с целью.
Талант (На день ✦ Дух, Исцеление): Свободное действие. *Триггер*: Вы попадаете по врагу, смежному с вашим духом-спутником, первородным атакующим талантом, используя этот тотем. *Эффект*: Вы и один союзник в пределах 2 клеток от врага можете использовать по исцелению.

Тотем дикого духа — Уровень 8+ необычный

Когда дикие духи покидают свои логова, выходя на охоту, их не может насытить лишь одна жертва.

Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм
Урв 18	+4	85 000 зм			

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс цели или одному существу, смежному с вашим духом-спутником
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер*: Вы делаете врага раненым с помощью первородного дальнобойного атакующего таланта, используя этот тотем. *Эффект*: Один враг, смежный с вашим духом-спутником, получает урон 1к6 за каждый плюс.

Тотем летнего роста — Уровень 3+ необычный

Лето приносит рост, и первородная энергия этого предмета помогает вырасти лианам, которые удерживают ваших врагов.

Урв 3	+1	680 зм	Урв 18	+4	85 000 зм
Урв 8	+2	3 400 зм	Урв 23	+5	425 000 зм
Урв 13	+3	17 000 зм	Урв 28	+6	2 125 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс и цель становится удерживаемой до конца вашего следующего хода.
Талант (На день): Малое действие. Все клетки в пределах 5 клеток от вас до конца вашего следующего хода становятся труднопроходимой местностью для ваших врагов.

Магический тотем — Уровень 1+ обычный

Этот предмет — простой тотем, который проводит первородную энергию.

Урв 1	+1	360 зм	Урв 16	+4	45 000 зм
Урв 6	+2	1 800 зм	Урв 21	+5	225 000 зм
Урв 11	+3	9 000 зм	Урв 26	+6	1 125 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс

Тотем объятий зимы — Уровень 4+ необычный

Этот тотем украшен сухой древесиной и белым мехом. Он содержит дух зимы и времени, когда вся природа спит, а рост остановлен.

Урв 4	+1	840 зм	Урв 19	+4	105 000 зм
Урв 9	+2	4 200 зм	Урв 24	+5	525 000 зм
Урв 14	+3	21 000 зм	Урв 29	+6	2 625 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к10 урона холодом за каждый плюс
Талант (На день): Свободное действие. *Триггер:* Вы попадаете по врагу первородным атакующим талантом, используя этот тотем. *Эффект*: Этот враг становится ослабленным до конца вашего следующего хода.

Тотем осеннего урожая — **Уровень 2+ обычный**

Этот тотем украшен листьями и костями. В нём обитает дух осени и неизбежной смерти.

Урв 2	+1	520 зм	Урв 17	+4	65 000 зм
Урв 7	+2	2 600 зм	Урв 22	+5	325 000 зм
Урв 12	+3	13 000 зм	Урв 27	+6	1 625 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к6 урона за каждый плюс или +1к10 урона за каждый плюс против раненых существ
Свойство: Атаки, совершенные этим тотемом, причиняют раненым существам дополнительный урон, равный 1 + половина бонуса улучшения этого тотема.

Тотем чистого духа — **Уровень 5+ обычный**

Сплетённые лианы покрывают этот тотем, символизируя первородную магию исцеления и роста.

Урв 5	+1	1 000 зм	Урв 20	+4	125 000 зм
Урв 10	+2	5 000 зм	Урв 25	+5	625 000 зм
Урв 15	+3	25 000 зм	Урв 30	+6	3 125 000 зм

Инструмент (Тотем)
Улучшение: Броски атаки и урона
Критический: +1к8 урона за каждый плюс
Талант (На день ✦ Исцеление): Малое действие. Один союзник в пределах 5 клеток от вас восстанавливает 1к6 хитов за каждый плюс.

Чудесные предметы

Чудесные предметы из этой главы представляют собой музыкальные инструменты. Любой класс может использовать музыкальные инструменты, но больше всего они привлекают бардов. Бард может использовать некоторые музыкальные инструменты в качестве инструментов для талантов барда и его путей совершенства. У некоторых инструментов есть таланты, которые улучшаются, если их использует бард с классовым умением Песня отдыха.

Использование музыкальных инструментов: Как и другие чудесные предметы, музыкальные инструменты не занимают слота предмета. Однако для использования свойств и талантов музыкального инструмента вы должны на нём играть.

ЧУДЕСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Урв	Название	Цена (зм)
3	Лира глубокой дрёмы	680
3	Лютня Фоклучана	680
5	Цитра Мак-Фирмида	1 000
6	Флейта танцующего сатира	1 800
7	Лютня отдыха	2 600
9	Рог стража	4 200
12	Лира Кли	13 000
17	Мандолина Канаита	65 000
18	Рог огня	85 000
22	Рог Бальдагира	325 000
23	Лира Анструса	425 000
29	Лира Оллама	2 625 000

Лира Аиструса — Уровень 23 необычный

Названная в честь древнего колледжа бардов, эта маленькая элегантная лира несёт в себе мощную силу исцеления.

Чудесный предмет 425 000 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +5 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 5к6 при критическом попадании.

Талант (На день ✦ Исцеление): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала один союзник, который оставался в пределах 20 клеток от вас в течение отдыха, восстанавливает все свои хиты.

Песня отдыха: Этот союзник также восстанавливает одно исцеление.

Лира глубокой дрёмы — Уровень 3 необычный

Мягкие звуки этой маленькой арфы могут сделать своих слушателей крайне невнимательными.

Чудесный предмет 680 зм

Талант (На день): Малое действие. Все существа в пределах 20 клеток от вас получают до конца вашего следующего хода штраф –15 к проверкам Внимательности.

Лира Кли — Уровень 12 необычный

Изящная круглая форма этой лиры создаёт резонирующие звуки, которые наполняют слушателя возрастающим обаянием.

Чудесный предмет 13 000 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +3 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 3к6 при критическом попадании.

Талант (На день): Стандартное действие. Вы и все союзники в пределах 20 клеток от вас получаете бонус таланта +5 к своей следующей проверке Запугивания, Обмана или Переговоров, совершённой до конца своего следующего привала или продолжительного отдыха.

Песня отдыха: Бонус таланта равен +10.

Лира Оллама — Уровень 29 необычный

Эта лира пробуждает ярость грома и сохраняет её в своих слушателях.

Чудесный предмет 2 625 000 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +6 к броскам атаки и урона, и причиняет дополнительный урон 6к6 при критическом попадании.

Талант (На день): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала вы и все союзники, которые оставались в пределах 20 клеток от вас во время отдыха, попадаете под действие этого таланта. До конца следующего привала или продолжительного отдыха цели её атаки причиняют дополнительный урон электричеством 5.

Лютня отдыха — Уровень 7 необычный

Нежная музыка этой лютни наполняет своих слушателей стойкостью и тихой решимостью.

Чудесный предмет 2 600 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +2 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 2к6 при критическом попадании.

Талант (На день): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала выберите себя или союзника, который оставался в пределах 20 клеток от вас во время отдыха. До конца следующего привала или продолжительного отдыха этого персонажа он получает бонус таланта +1 к спасброскам.

Песня отдыха: Бонус таланта равен +2.

Лютня Фоклучана — Уровень 3 необычный

Песня этого инструмента наполняет слушателей рвением и силой.

Чудесный предмет 680 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 1к6 при критическом попадании.

Талант (На день): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала один союзник, который оставался в пределах 20 клеток от вас во время отдыха, получает бонус таланта +1 к броскам урона оружием до конца своего следующего привала или продолжительного отдыха.

Песня отдыха: Бонус таланта равен +2.

Мандолина Каната — Уровень 17 необычный

Живительная музыка этой мандолины возрождает слушателя.

Чудесный предмет 65 000 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +4 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 4к6 при критическом попадании.

Талант (На день ✦ Исцеление): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала выберите себя или союзника, который оставался в пределах 20 клеток от вас во время отдыха. До конца следующего привала или продолжительного отдыха этого персонажа, он восстанавливает 5 дополнительных хитов когда использует исцеление.

Песня отдыха: Дополнительные хиты равны 10.

Рог Бальдагира — Уровень 22 необычный

Этот рог сделан из чешуи Бальдагира, астрального дракона, который поклялся охранять могилу могучего предтечи до конца времён.

Чудесный предмет 325 000 зм

Талант (На день): Не действие. *Триггер:* Вы совершаете проверку инициативы в начале сцены. *Эффект:* Вы и все союзники в пределах 10 клеток от вас получаете бонус предмета +5 к проверкам инициативы и бонус таланта +2 к броскам атаки в свой первый ход этой сцены.

Рог огня — Уровень 18 необычный

Этот медный рог кажется тёплым на ощупь. Символы огня покрывают его по всей длине.

Чудесный предмет 85 000 зм

Талант (На день): Малое действие. Все враги в ближней волне 5 подвергаются действию этого таланта. Попавшие под действие враги, не имеющие сопротивляемости или иммунитета к огню, получают уязвимость к огню 10 (спасение оканчивает). Попавшие под действие враги, имеющие сопротивляемость или иммунитет к огню, теряют его (спасение оканчивает).

Рог стража — Уровень 9 необычный

Этот маленький чёрный рог при использовании не издает звуков, но пробуждает, ваших спящих друзей и подготавливает их к бою.

Чудесный предмет 4 200 зм

Талант (На день): Малое действие. Рог бесшумно пробуждает всех спящих союзников, находящихся в пределах 10 клеток от вас. После пробуждения эти союзники не захвачены врасплох.

Флейта танцующего сатира — Уровень 6 необычный

Эта деревянная флейта с вырезанными магическими рунами может играть мелодию скорости и изящества.

Чудесный предмет 1 800 зм

Талант (На день): Действие движения. Вы совершаете шаг на 2 клетки и все союзники в пределах 5 клеток от вашего конечного места пребывания, могут свободным действием совершить шаг на 1 клетку.

Цитра Мак-Фирмида — Уровень 5 необычный

Музыка этой магической лютни задерживается в сознании, предоставляя силу даже после того, как стихнут звуки.

Чудесный предмет 1 000 зм

Свойство: Барды могут использовать этот предмет в качестве инструмента для талантов барда и его путей совершенства. Как инструмент, он предоставляет бонус улучшения +1 к броскам атаки и урона и причиняет дополнительный урон 1к6 при критическом попадании.

Талант (На день ✦ Исцеление): Стандартное действие. Используйте этот талант во время привала. В конце привала выберите себя или союзника, который оставался в пределах 20 клеток от вас во время отдыха. До конца следующего привала или продолжительного отдыха этого персонажа, он восстанавливает 2 дополнительных хита каждый раз, когда использует исцеление.

Песня отдыха: Дополнительные хиты равны 4.

РИТУАЛЫ

В игре Dungeons & Dragons ритуалы принимают множество форм и несут множество функций: от древних обрядов и церемоний до таинственных сил, заложенных в музыку. Ритуалы вызывают магические эффекты при помощи чтения и изображения магических формул, написанных в свитках и книгах ритуалов. Этот раздел предоставляет разнообразные ритуалы, большинство которых было создано для новых классов из этой книги. Несмотря на то, что эти ритуалы затрагивают Магическую, Духовную и Первородную тематику, любой искатель приключений, у которого есть черта Ритуальный Заклинатель, может овладеть и использовать большую часть из них.

Требования

Некоторые ритуалы в этой главе содержат графу «Требования». Вы должны соответствовать требованиям ритуала, чтобы овладеть им и выполнять его, хотя вы можете помогать другому персонажу в выполнении ритуала даже если вы сами не соответствуете требованиям.

Категория

Каждая категория ритуалов в *Книге игрока* связана с одним или несколькими ключевыми навыками. У некоторых ритуалов в этой книге ключевые навыки отличаются от тех, что обычно связаны с категорией этих ритуалов.

Альтернативные книги ритуалов

Несмотря на то, что книги ритуалов, описанные в *Книге игрока*, содержат всё необходимое для овладения и использования ритуалов, их форма может быть неуместна для персонажей, сошедших с традиционного пути цивилизации. Альтернативная книга ритуалов может связать предысторию персонажа с его решением использовать ритуальную магию.

Некоторые ритуальные заклинатели записывают свои ритуалы в необычной манере. Они записывают ритуалы на выделанных шкурах, высекают их на каменных табличках, или рисуют их на броне или оружии. Удалённые культуры и изолированные от цивилизации ритуальные заклинатели могут иметь ещё более мудрёные методы хранения и шифрования ритуалов от особым образом завязанных узлов на верёвке до крошечных статуэток, отображающих необходимые телодвижения или даже стеклянных трубочек, которые передают ритуал через форму и цвет. Вне зависимости от внешнего вида, альтернативная книга ритуалов по-прежнему стоит 50 зм. Кроме того, ритуальный заклинатель должен потратить такой же промежуток времени, чтобы создать её и чтобы овладеть ритуалом из неё, как указано в «создании книги ритуалов» на 298 странице *Книги игрока*. Каждый из этих необычных методов хранения ритуалов предоставляет такое же количество места для хранения, как и традиционная книга ритуалов.

Ария открытий

Ваши ноты порождают новые идеи, помогая союзникам решить сложную проблему.

Уровень: 10
Категория: Предсказание
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Требование: Бард

Стоимость компонентов: 400 зм плюс фокусировка, стоящая 1 000 зм
Рыночная цена: 1 000 зм
Ключевой навык: Магия

Когда вы заканчиваете исполнять ритуал, все союзники, слышавшие его, могут совершить проверку Истории, Магии, Подземелий, Природы или Религии, чтобы получить подсказку или немного полезной информации. Этот навык у союзника должен быть тренированным, а бонус к проверке основан на результате вашей проверки Магии.

Результат проверки Магии	Бонус
19 или ниже	+5
20—29	+10
30—39	+15
40 или выше	+20

Полученная информация эквивалентна той, что получается при удачной проверке знаний или знаний о чудовище.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Вызов дикого проводника

Животное, характерное для данной дикой местности, отвечает на ваш зов, подходя и сразу же уходя прочь. Спустя мгновение оно останавливается, оглядываясь через плечо, как будто для того, чтобы убедиться, что вы следуете за ним.

Уровень: 6
Категория: Исследование
Время: 30 минут
Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 144 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Природа

Вы взываете к духу природы, чтобы он послужил вам проводником. Проводник принимает форму Среднего или меньшего природного зверя, с защитами, равными вашим во время исполнения ритуала. У проводника 1 хит, но промахнувшаяся атака никогда не причиняет ему урон. У него скорость 8, но он идёт, так, чтобы вы и ваш отряд могли держаться с ним вместе.

Проводник проводит вас до места, которое вы назвали во время исполнения ритуала. Пункт назначения должен быть конкретным местом, таким как «Логово Шаттракс» или «Башня Кеттенора». Проводник не может отвести вас в пункт назначения общего вида, такой как «пещера, полная золота» или в неизвестное место, такое как «Тайное логово дракона Арризиса». Во время длительности ритуала проводник ведёт вас к месту назначения кратчайшим (но не безопаснейшим) путём.

Ваш результат проверки Природы определяет, как долго проводник будет служить вам. Если вы не сможете достичь указанного пункта назначения в течение этого времени, проводник ведёт вас так долго, как может, и затем исчезает, как приходит срок.

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	1 час
20—29	4 часа
30—39	8 часов
40 или выше	16 часов

Дозор виверны

Нечто таинственное в форме виверны, сформированное из тумана, наполняет зону, предрекая гибель тем, кто вступит на его территорию.

Уровень: 6
Категория: Оберег
Время: 1 час
Длительность: 8 часов или пока не разряжен

Стоимость компонентов: 100 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия

Вы размещаете оберег в зоне 4 на 4 клетки. В этой зоне появляется призрачное тело виверны. Ваш результат проверки Магии определяет Сл Внимательности для обнаружения присутствия виверны.

Частью ритуала, вы можете назвать существ, способных свободно проходить через зону оберега, и вы можете установить условия, позволяющие существу проходить оберег. Любое другое существо, входящее в зону, подвергается атаке, равной вашему уровню + 4 против Воли. При попадании, цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Когда атака срабатывает, вы узнаёте об этом независимо от расстояния до зоны ритуала. Кроме того, ритуал разряжается.

Дружба с животным

Животное лижет вашу руку, отвечая взаимностью на ваше предложение дружбы.

Уровень: 5
Категория: Связывание
Время: 1 минута
Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 50 зм
Рыночная цена: 250 зм
Ключевой навык: Природа

Когда вы исполняете этот ритуал, выберите невраждебное Крошечное природное животное, такое как кошка, лиса, рыба, мышь или воробей. Это животное должно оставаться в пределах 5 клеток от вас на протяжении всего времени, необходимого для выполнения ритуала. Как только ритуал выполнен, животное воспринимает вас как друга и выполняет для вас простые задания. Задания ограничены вариантами, описанными ниже, и каждая

команда подаётся стандартным действием.

Принеси!: Животное находит и приносит вам Крошечный предмет, весящий не больше 10 фунтов (4,5 кг), который можете видеть и вы и само животное. Если животное не способно принести предмет из-за размеров или веса, животное запрашивает помощи у других существ своего вида для выполнения задания.

Трюк!: Животное выполняет простой трюк (может перекатиться на спине или притвориться мёртвым).

Ищи!: Животное рыщет вокруг и проверяет территорию на всё, что движется (живое либо оживлённое). Оно может отходить от вас на расстояние до 20 клеток и использовать вашу пассивную проверку Внимательности чтобы разглядеть скрытых существ. Когда животное возвращается, вы узнаёте от него, находятся ли на территории какие-то существа. Животное не может передавать другую информацию помимо информации о присутствии либо отсутствии существ.

Охраняй!: Животное остаётся на своей позиции и сторожит территорию. Когда вы даёте животному это задание, вы определяете существ, которым дозволено войти на территорию. Если существо, которое вы не обозначили, входит на территорию, животное информирует вас, подходя к вам и производя шум. Если вы отошли от охраняемой территории более чем на 20 клеток, то животное покидает свой пост и присоединяется к вам.

Пока не скомандовано другое, животное составляет вам компанию на время длительности ритуала, сидя на вашем плече, прячась в кармане, или бегая у ваших ног. У животного КД 14, Стойкость 12, Реакция 12 и Воля 12. У животного 1 хит, но промахнувшаяся атака никогда не причиняет ему урон.

Ваша проверка Природы определяет время, в течение которого животное будет вам служить, но вы всегда можете отпустить его малым действием.

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	1 час
20—29	8 часов
30—39	1 день
40 или выше	1 неделя

На героическом этапе вы можете приручить только одно животное при помощи этого ритуала. На этапе совершенства вы можете приручить двух животных. На эпическом этапе вы можете приручить трёх животных, используя этот ритуал. Для каждого животного, которое вы приручаете, вы должны использовать отдельный ритуал.

Дурацкий язык

Что вы сказали?

Уровень: 6
Категория: Обман
Время: 10 минут
Длительность: 1 час
Требование: Бард
Стоимость компонентов: 50 зм, плюс фокусировка, стоящая 360 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Когда вы заканчиваете исполнение ритуала, вы и вплоть до пяти союзников, которые слышали его, могут использовать секретный язык, чтобы общаться между собой. Для других существ, ваша речь непонятна и звучит как полная чушь. Персонажи под действием ритуала могут говорить на Дурацком Языке или на любом другом языке на своё усмотрение.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

СПИСОК РИТУАЛОВ ПО УРОВНЮ

Урв	Ритуал	Ключевой навык
1	Песнь путешественника*	Магия
1	Скороговорка*	Магия
1	Создать лагерь	Природа
2	Пиротехника	Магия
2	Форма дерева	Природа
2	Цветение	Природа
3	Изменение обычного огня	Магия или Природа
3	Колыбельная*	Магия
4	Силки	Природа
5	Дружба с животным	Природа
5	Общение с природой	Природа
6	Вызов дикого проводника	Природа
6	Дозор Виверны	Магия
6	Дурацкий язык*	Магия
6	Путешествие через деревья	Природа
6	Стальное дерево	Природа
8	Песнь насыщения*	Магия
9	Мелодия веселья*	Магия
10	Ария открытий*	Магия
10	Песнь восстановления*	Магия
10	Хор правды*	Магия
12	Обратный портал	Магия
14	Контроль погоды	Природа

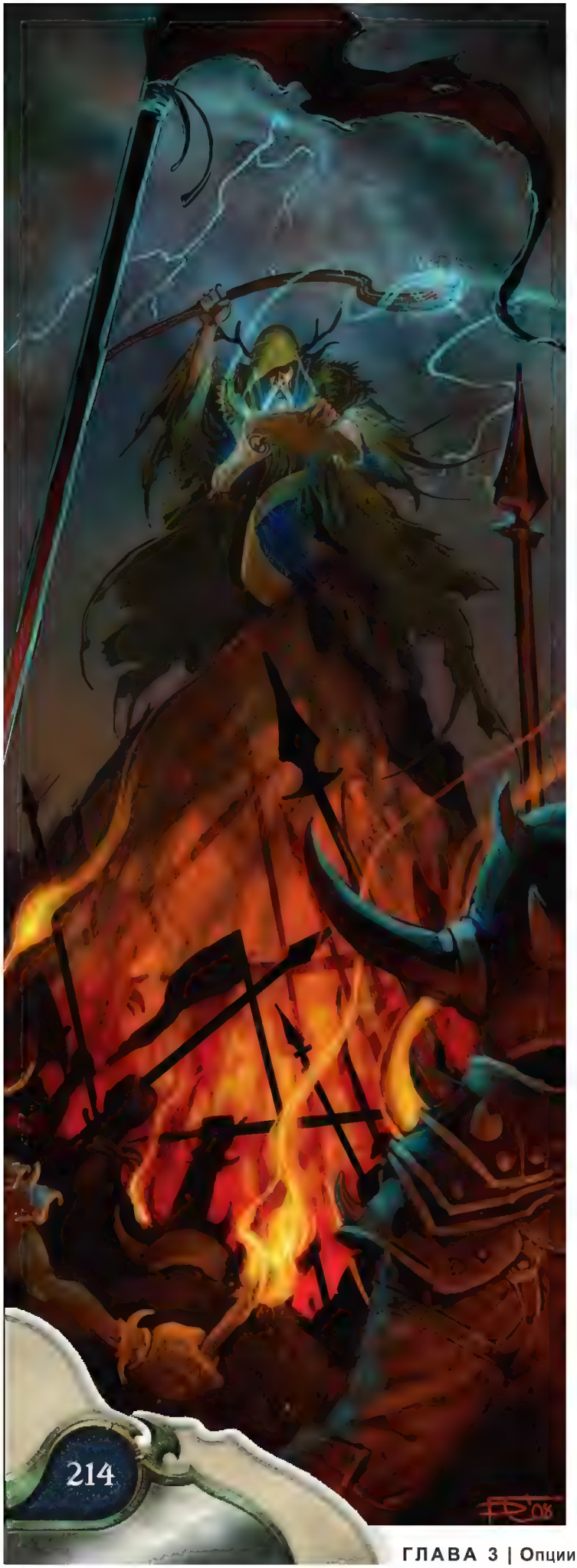
*Ритуалы, используемые только бардами

Изменение обычного огня

Пламя подпрыгивает и танцует по вашей команде, то разгораясь, то затухая.

Уровень: 3
Категория: Исследование
Время: 1 минута
Длительность: 8 часов
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 125 зм
Ключевой навык: Магия или Природа (без проверки)

Вы получаете контроль над немагическим огнём. На время длительности ритуала, или до тех пор, пока вы не предпримете продолжительный отдых, вы можете малым действием манипулировать немагическим пламенем, находящимся в пределах 10 клеток от вас. Вы можете заставить огонь, обычно предоставляющий тусклый свет, производить эквивалентное количество яркого света, или удвоить радиус, на который огонь распространяет яркий свет. Как альтернативный вариант, вы можете уменьшить свет от огня, превращая яркий свет от огня в тусклый, либо тусклый свет вы превращаете в абсолютную тьму. Прекращение света, исходящего от огня, не тушит сам огонь. Вы можете «потушить» 1 клетку немагического огня малым действием.



Колыбельная

Публика становится сонной от вашего утомительного выступления.

Уровень: 3
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Пока вы играете, плюс 10 минут.
Требование: Бард
Стоимость компонентов: 25 зм, плюс фокусировка, стоящая 20 зм
Рыночная цена: 125 зм
Ключевой навык: Магия

Ваше представление делает публику сонной. Совершите проверку Магии. Результат определяет штраф к проверкам Внимательности и Проницательности всех существ (кроме вас и ваших союзников), которые вас слышали.

Результат проверки Магии	Штраф
19 или ниже	–2
20—29	–4
30—39	–6
40 или выше	–10

Существа под воздействием ритуала считаются отвлечёнными, что может позволить вашим союзникам (или вам, после того как вы закончите играть) совершить проверку Скрытности, чтобы спрятаться, даже не имея отличного укрытия и полного покрова.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Контроль погоды

Грозовые тучи формируются на горизонте и летят по небу, принося с собой проливной дождь и сверкающие молнии.

Уровень: 14
Категория: Исследование
Время: 1 час
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 1 800 зм
Рыночная цена: 4 500 зм
Ключевой навык: Природа

Вы изменяете природу на открытой местности в радиусе 3,2 километров (двух миль) вокруг себя. Изменения зависят от текущего времени года. Выберите один из вариантов, основываясь на времени года:

Время года	Погода
Весна	Жаркий ветер, дождь со снегом, гроза
Лето	Ливень, жаркий ветер, град
Осень	Внезапное похолодание, туман, дождь со снегом, буря
Зима	Пурга, метель, оттепель

Вы контролируете основные явления погоды, такие как направление и интенсивность ветра, густоту тумана, объём града, дождя и снега. Вы не можете контролировать особые свойства погоды, такие как куда ударять молниям. Во время длительности ритуала вы можете стандартным действием изменять погоду между доступными вариантами. Каждый раз, когда вы решаете изменить погоду, новая погода устанавливается через 10 минут.

DEVON CADY LEE

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	2 часа
20—29	4 часа
30—39	16 часов
40 или выше	24 часа

Мелодия веселья

Ваши песни и стихи заражают толпу смехом, делая их восприимчивыми к вашему влиянию и влиянию ваших союзников.

Уровень: 9
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 10 минут
Требование: Бард

Стоимость компонентов: 160 зм, плюс фокусировка, стоящая 840 зм
Рыночная цена: 900 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

На время длительности ритуала вы и все союзники, слышавшие исполнение ритуала целиком, можете при совершении проверки Переговоров, чтобы повлиять на остальных, слышавших ритуал целиком, кидать кость два раза и выбирать любой из двух результатов.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Обратный портал

Вы открываете портал не отсюда — туда, а оттуда — сюда.

Уровень: 12
Категория: Путешествие
Время: 10 минут
Длительность: Особая

Стоимость компонентов: 500 зм
Рыночная цена: 2 600 зм
Ключевой навык: Магия

Вы создаёте шов в сущности мира, связывая ваше местоположение с постоянным кругом телепортации где-то ещё на этом же плане (смотрите Связанный Портал, *Книга игрока*, страница 312) В качестве элемента исполнения ритуала вы должны сделать набросок круга 3-метрового (10-футового) диаметра редкими мелками и чернилами. В качестве альтернативы, вы можете использовать уже готовый постоянный круг телепортации, что уменьшит стоимость компонентов до 150 зм и предоставит вам бонус +5 к проверке Магии.

При завершении этого ритуала совершите проверку Магии. Результат определяет продолжительность, в течение которой портал остаётся открытым.

Результат проверки Магии	Длительность
19 или ниже	1 раунд
20—39	3 раунда
40 или выше	5 раундов

Портал отображает местность с другого конца портала точно так же как и ритуал Связанный Портал, но существа не могут войти в точку создания портала и появиться в постоянном кругу телепортации на другом конце. Существа могут лишь войти в портал на удалённом его конце, и появится в точке, где стояли вы, когда создавали портал.

Общение с природой

Животные и растения отвечают на ваши вопросы, открывая вам, что они видели и что знают.

Уровень: 5
Категория: Предсказание
Время: 10 минут
Длительность: 10 минут

Стоимость компонентов: 80 зм
Рыночная цена: 250 зм
Ключевой навык: Природа

На время длительности ритуала вы можете общаться с природными зверьми и растениями (но не с существами-растениями). Ритуал не делает животных дружественными, и животные с растениями ограничены в своих знаниях своим опытом и подвижностью. Например, растение знает только то, что происходит вокруг него, а рыба знает только то, что она видела или пережила под водой.

Ваша проверка Природы определяет количество вопросов, которые вы можете задать.

Результат проверки Природы	Количество вопросов
9 или ниже	Ноль
10—19	Один
20—29	Два
30 или выше	Три

Песнь восстановления

Когда вы начинаете играть, ваши союзники впадают в дремоту один за другим. Когда вы заканчиваете, они просыпаются обновлённые и наполненные решительностью продолжать задание.

Уровень: 10
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Немедленная
Требование: Бард

Стоимость компонентов: 400 зм, плюс фокусировка, стоящая 1 000 зм
Рыночная цена: 1 200 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Когда вы выполняете этот ритуал в начале продолжительного отдыха, вы сокращаете время, необходимое для продолжительного отдыха на 2 часа для себя и всех союзников, которые слышат вашу музыку. Существо может получить преимущество от этого ритуала только один раз за 24 часа.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Песнь насыщения

Ваша публика находит ваши приятные мелодии насыщающими, как лучшая еда.

Уровень: 8
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 48 часов
Требование: Бард

Стоимость компонентов: 135 зм, плюс фокусировка, стоящая 680 зм
Рыночная цена: 680 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

Ваше представление насыщает вплоть до десяти Маленьких или Средних существ на время действия ритуала. Существа также получают бонус +5 к проверкам Выносливости на время действия ритуала. Вы выбираете существ, на которых действует ритуал, во время его исполнения, и эти существа должны слышать весь ритуал полностью.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Песнь путешественника

Ваши напевы облегчают поступь ваших союзников и помогают отвлечь их разум от утомительности путешествия.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 8 часов
Требование: Бард
Стоимость компонентов: 10 зм, плюс фокусировка, стоящая 5 зм
Рыночная цена: 75 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

На время длительности ритуала вы и вплоть до восьми союзников, которые слышали всё исполнение ритуала, можете путешествовать дальше, чем обычно. Для определения того, насколько далеко вы и ваши союзники могут пройти в час или в день, считайте скорость группы как скорость самого медленного представителя группы + 2.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Пиротехника

Сигнальный огонь взлетает в небеса и взрывается блестящим цветом.

Уровень: 2
Категория: Создание
Время: 1 минута
Длительность: 10 минут
Стоимость компонентов: 20зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки

Вы посылаете в небо мириады маленьких цветных взрывов. Взрывы принимают цвет и форму на ваш выбор в течение одной минуты. В конце каждой минуты действия ритуала вы можете выбрать новый цвет и форму. Ночью огни видно за 16 км (10 миль). Днём — за милю.

Путешествие через деревья

Вступив в одно растение, вы тут же появляетесь из другого на некотором отдалении.

Уровень: 6
Категория: Путешествие
Время: 30 минут
Длительность: Особая
Стоимость компонентов: 50 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Природа

Вы открываете магический портал в смежном с собой дереве, соединяя его со вторым деревом, которое вы видите. Вы и вплоть до восьми союзников можете проходить через портал и немедленно появляться из второго дерева, и возвращаться, входя во второе дерево. Время, в течение которого портал будет открыт, определяется результатом вашей проверки Природы, но только вы и обозначенные вами союзники можете им пользоваться.

Результат проверки Природы	Длительность
19 или ниже	1 час
20—29	4 часа
30—39	12 часов
40 или выше	24 часа

Силки

На земле появляется едва заметный круг, готовый поймать любого врага, вступившего в него.

Уровень: 4
Категория: Оберег
Время: 10 минут
Длительность: 8 часов или пока не разряжен
Стоимость компонентов: 25 зм
Рыночная цена: 150 зм
Ключевой навык: Природа

Вы создаёте магический силок в зоне 2 на 2 клетки, смежной с собой. По завершению ритуала совершите проверку Природы. Результат проверки станет Сл Внимательности для обнаружение силка и Сл Воровства для его обезвреживания. Частью ритуала вы можете назвать существ, которые свободно могут проходить через силок, и вы можете определить условия, которые позволяют существам свободно проходить силок. Любое другое существо, которое входит в зону, занимаемую силком, подвергается атаке, равной вашему уровню + 4 против Реакции. При попадании цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Когда срабатывает силок, вы узнаёте об этом, независимо от расстояния до него. Кроме того, ритуал разряжается.

Скороговорка

Вы произносите короткий стих и чувствуете, как развязывается ваш язык. Теперь ложь будет легко слетать с ваших уст.

Уровень: 1
Категория: Обман
Время: 10 минут
Длительность: 10 минут
Требование: Бард
Стоимость компонентов: 10 зм, плюс фокусировка, стоящая 5 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Магия (без проверки)

На время длительности ритуала, каждый раз, когда вы совершаете проверку Обмана, вы можете кидать кубик два раза и выбирать любой из этих двух результатов. Эффект ритуала автоматически прекращается когда вы совершаете проверку инициативы.

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Создать лагерь

Потрескивающий костёр, горячая еда и тёплая постель ждут вас после долгого дня приключений.

Уровень: 1
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Продолжительность: 8 часов
Стоимость компонентов: 15 зм
Рыночная цена: 50 зм
Ключевой навык: Природа

Вы призываете тысячи крошечных духов природы, чтобы организовать лагерь в радиусе 5 клеток вокруг вас. Духи чистят территорию, устанавливают палатки, раскладывают спальники, собирают воду и приготавливают сытный обед. Они также скрывают лагерь, ваш результат проверки Природы становится Сл для проверок Внимательности, совершённых, чтобы заметить спрятанный лагерь.

Духи используют для установки лагеря ваше снаряжение и снаряжение ваших союзников. Если у вас и ваших союзников не хватает необходимого снаряжения, духи импровизируют при помощи окружающих вас предметов.

По истечению времени действия ритуала духи снимают лагерь, упаковывают ваше снаряжение и восстанавливают место отдыха так, как было до вас, уничтожая все следы того, что вы и ваши союзники здесь отдыхали.

Стальное дерево

Дерево в ваших руках становится крепче, приобретая практически металлический блеск.

Уровень: 6
Категория: Создание
Время: 1 час
Длительность: Постоянная
Стоимость компонентов: 75 зм
Рыночная цена: 360 зм
Ключевой навык: Природа

Вы наделяете небольшое количество древесины прочностью и стойкостью стали. Сл поломки или разрыва дерева увеличивается на 5. Дерево также получает сопротивляемость 10 ко всем видам урона.

Результат вашей проверки Природы определяет количество древесины, которое вы можете изменить.

Результат проверки Природы	Размер предмета
19 или ниже	Средний
20—29	Большой
30—39	Огромный
40 или выше	Гигантский

Форма дерева

Вы принимаете форму дерева, сливаясь с лесом вокруг вас.

Уровень: 2
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 6 часов
Стоимость компонентов: 20 зм
Рыночная цена: 100 зм
Ключевой навык: Природа (без проверки)

Вы превращаетесь в Большое дерево или куст. Пока вы находитесь в этом состоянии, вы воспринимаете всё, происходящее вокруг, как обычно. Вы сохраняете все свои характеристики, но вы не можете использовать таланты и исполнять ритуалы. Вся ваша одежда и снаряжение трансформируется вместе с вами. Ритуал заканчивается, и вы возвращаетесь к обычной форме, если вы получили любой урон или совершили действие, или как обычно, в конце длительности ритуала.

Хор правды

Ложь звучит как диссонанс в красивой гармоничной музыке вашего инструмента.

Уровень: 10
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: 30 минут
Требование: Бард
Стоимость компонентов: 200 зм плюс фокусировка, стоящая 1 000 зм
Рыночная цена: 1 000 зм
Ключевой навык: Магия

Совершите проверку Магии. Существа, находившиеся в пределах 5 клеток от вас, пока вы исполняете ритуал, получают штраф к проверкам Обмана, определяемый результатом вашей проверки. Штраф остаётся на всю длительность ритуала.

Результат проверки Магии	Штраф
19 или ниже	–2
20—29	–4
30—39	–6
40 или выше	–10

Фокусировка: Музыкальный инструмент, на котором вы играете во время исполнения ритуала.

Цветение

Растёт трава, на деревьях созревают фрукты, а богатства земли доступны для всех.

Уровень: 2
Категория: Исследование
Время: 10 минут
Длительность: Мгновенная
Стоимость компонентов: 20 зм
Рыночная цена: 100 зм
Ключевой навык: Природа (без проверки)

После завершения ритуала вы заставляете всю местность на открытом воздухе в пределах 20 клеток от вас цвести с новой силой и обрастать новой листвой. Вся территория становится труднопроходимой местностью.

В качестве альтернативы, ритуал заставляет овощи и плодоносные деревья в пределах 20 клеток от вас производить еду. Растения производят достаточно еды, чтобы прокормить пятерых человек в течение недели.

Чтение талантов

В *Книге игрока*, начиная с 54 страницы, написано как читать таланты. Эта секция затрагивает некоторую информацию, описанную там: формат талантов персонажей игроков и ключевые слова. Эта информация содержит пояснения и новые правила, и заменяет правила из предыдущих источников.

Формат таланта

Таланты игрового персонажа довольно легко читать во время игры. Многие из этих рекомендаций могут также применяться и к другим видам талантов, вроде талантов чудовищ.

Последовательность: Порядок информации в описании таланта является главным руководством в последовательности различных его эффектов. Например, если блок «Эффекта» находиться над описанием атаки таланта, то он описывает то, что происходит до совершения вашей атаки.

Отступ: Если в описании таланта блок информации имеет отступ, это значит, что он напрямую связан с блоком над ним. Например, блок «Вторичная атака» имеет отступ, находясь под блоком «Попадание», что говорит о том, что вы можете совершить вторичную атаку только если вы попали первичной атакой.

Описание таланта

Описание талантов содержит различные блоки, некоторые из которых появляются в описании каждого таланта, а другие только в специальных талантах. Ниже представлены пояснения к различным блокам, в соответствии с типичной для них последовательностью.

Название таланта и уровень: Название таланта и его уровень описаны в цветной строке первого блока описания таланта. Цвет полосы означает частоту использования таланта: зелёный используется для неограниченных талантов, красный для талантов на сцену, а чёрный для талантов на день.

Художественное описание: Следующий текст, написанный курсивом, кратко описывает действие таланта, каким его видят персонажи в игровом мире. Вся следующая информация относится к правилам таланта, а этот блок призван помочь вам описывать действия вашего персонажа.

Использование: Первое слово в следующей строке говорит о том, как часто вы можете использовать этот талант: неограниченно, раз в сцену или раз в день.

Ключевые слова: Ключевые слова талантов означают источник таланта, все виды его урона, приспособления, которые вы можете использовать с ним, и прочие связанные с ним эффекты. Если среди ключевых слов вы увидите «ключевое слово ...», это означает, что у таланта могут быть разные ключевые слова, которые определяются вами или обстоятельствами.

Вид действия: Следующая строка начинается видом действия, которое требуется для его совершения: стандартное, движение, малое, свободное, немедленное прерывание, немедленный ответ или провоцированное. Некоторые таланты не требуют действия для использования. Смотрите на 267 странице *Книги игрока* более подробную информацию о видах действий.

Триггер: Таланты немедленного действия (прерывания и ответы) или провоцированного действия имеют триггер, который определяет ситуацию, в которой вы можете использовать данный талант. Триггер также может быть у некоторых талантов свободного действия, и у талантов, не требующих действия.

Тип атаки и дальность: Тип атаки таланта и дальность указаны в той же строке, что и вид действия. Атаки бывают рукопашными, дальнобойными, зональными и ближними. Каждый тип атаки имеет свои правила для дальности и прицеливания, описанные на страницах 270—273 *Книги игрока*.

Условия или требования: Некоторые таланты могут использоваться только если вы соответствуете определенным требованиям. Вы должны соответствовать *требованиям*, чтобы выбрать талант. Вы должны соответствовать *условиям*, чтобы использовать талант.

Цель: Если талант направленно действует на одно или несколько существ или объектов, он получает блок «Цель», описывающий, как и на кого действует эффект.

Атака: Блок атаки таланта указывает характеристику, которую вы должны использовать при совершении атаки, все особые модификаторы, которые прибавляются к броску атаки, и защиту цели, против которой вы совершаете проверку.

Попадание: Этот блок описывает то, что происходит с целями, по которым вы попали атакой таланта.

Промах: Этот блок описывает то, что происходит

Отмеченное состояние

Когда вы отмечаете существо, вы привлекаете его внимание к себе, или оно будет страдать от последствий. Пока это существо остается отмеченным вами, оно получает штраф –2 к броскам атаки всех атак, которые не включают вас в качестве цели. Кроме того, таланты, классовые умения, свойства магических предметов, и черты могут иметь эффекты, которые срабатывают, когда это существо совершает определённое действие.

Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно, а новая отметка заменяет предыдущую. Эффект, который вы используете для отметки существа, определяет, как долго существо будет вами отмечено. Вне зависимости от длительности отметки, она оканчивается, если кто-то другой отметит это же существо, кроме эффектов, в которых сказано обратное.

с целями, по которым вы промахнулись атакой таланта. В отличие от *Книги игрока*, блок «Промах» в этой книге описывает только то, что происходит при вашем промахе, а не то, что происходить не будет.

«Половина урона» в этом блоке соотносится с броску урона. Совершите бросок урона, описанный в блоке «Попадание», и причините половину этого урона всем целям, по которым вы промахнулись. «Половина урона» не относится к продолжительному урону и любым другим эффектам урона из блока «Попадание».

Эффект: Всё что описано в блоке «Эффект», происходит, когда вы используете талант, независимо от того, попали ли вы атакой или нет (если это атакующий талант).

Вторичная цель и вторичная атака: Некоторые таланты позволяют вам совершать вторичные (или даже третичные) атаки. Блок «Попадание», «Промах» или «Эффект» могут призвать вас совершить вторичную атаку. Если не указано обратное, тип атаки и дальность вторичной атаки те же что и у таланта, и совершение вторичной атаки не требует отдельного действия.

Некоторые таланты дают вам возможность совершать вторичные атаки в более поздний момент сцены, после получения возможности совершения этой атаки. Подобные таланты содержат информацию о типе действия, атаки, дальности и эффекте вторичной атаки.

Поддержание: Если талант имеет блок «Поддержание», вы можете продлить действие этого таланта, использовав указанное действие во время своего хода. Смотрите «Длительность» на странице 278 в *Книге игрока* для более подробной информации о поддержании талантов.

Название классового умения: Когда в конце описания таланта указано название классового умения, этот блок описывает дополнительный или заменяющий эффект, который применяется, если у вас есть это классовое умение.

Последствие: Последствия автоматически начинают действовать после окончания другого эффекта. Блок «Последствие» находится под эффектом, после которого он применяется. Обычно это блоки «Попадание» или «Эффект».

Иногда, цель может стать субъектом последствия после успешного спасброска. Если спасение происходит, когда цель совершает несколько спасбросков, последствие начинается только тогда, когда цель совершит их все.

Эффекты перемещения

Многие таланты позволяют вам и вашим союзникам передвигаться или насильно передвигать врагов. Если в таланте указано расстояние, на которое может передвинуться ваш союзник или вы (например, «вы совершаете шаг на 2 клетки»), этот персонаж может передвинуться на всю дистанцию, на часть, или вообще не двигаться. Аналогично, если талант заставляет передвинуться врага (например, «вы толкаете цель на 3 клетки»), вы можете передвинуть его на всю дистанцию, на часть, или вообще не двигать.

Если в таланте указано место назначения для вас или вашего союзника (например, «пространство, смежное с целью»), персонаж решивший двигаться, должен остановиться в этом месте или не двигаться вообще. Вы не можете передвинуться лишь на часть этой дистанции. Аналогично, если талант определяет, куда вы передвигаете врага, вы решаете либо двигать этого врага туда, либо нет.

Проваленный спасбросок: Иногда эффект может изменяться после того как цель провалит против него спасбросок. Новый эффект, указанный в блоке «Первый проваленный спасбросок» или «Второй проваленный спасбросок» начинает действовать на цель, провалившую спасбросок, вместо предыдущего эффекта, в конце хода цели. Эффект не меняется, если существо, проваливает спасбросок от него не в конце своего хода.

Особенность: Любая необычная информация по использованию таланта указывается в этом блоке. Например, некоторые таланты могут использоваться в качестве стандартной атаки, и это указывается в блоке «Особенность».

Уровень: Этот блок появляется, если некоторая часть таланта, обычно урон, улучшается с ростом уровня.

Ключевые слова

Здесь представлен список действующих ключевых слов для талантов ИП. Некоторые из них — «животная форма», «ярость», «дух» и «призыв» — появились в этой книге. остальные использовались в других книгах, вроде *Воинской силы*. Ниже находится список ключевых слов, у которых есть особые правила.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Источник силы	Типы эффектов
Духовный	Дух*
Воинский	Животная форма*
Магический	Зверь*
Первородный	Зона*
Виды урона	Иллюзия
Звук	Исцеление
Излучение	Надёжный*
Кислота	Очарование
Некротическая энергия	Превращение*
Огонь	Призыв*
Психическая энергия	Созидание*
Силовое поле	Сон
Холод	Стойка*
Электричество	Страх
Яд	Телепортация*
Приспособления	Ужасающий*
Инструмент*	Укрепляющий*
Оружие*	Яд
	Ярость*

*** Означает специальные правила.**

Дух

Вы можете использовать талант с этим ключевым словом только если ваш дух-спутник присутствует в сцене. Если в дальности этого таланта присутствует слово «дух», вы определяете линию обзора и линию воздействия от пространства вашего духа-спутника, которое становится исходной клеткой таланта.

Животная форма

Вы можете использовать талант животной формы только находясь в животной форме.

Зверь

Талант с ключевым словом «зверь» может использоваться только если ваше животное-спутник находится в сознании и присутствует в сцене.

Зона

Таланты с ключевым словом «зона» создают магические области длительностью на один раунд и более.

ЗОНА

Зоны, которые вы создаёте, подчиняются этим правилам, кроме талантов, в которых указано иное.

- **Заполняет зону действия:** Зона, созданная зоной действия, заполняет все её клетки в пределах линии воздействия от исходной клетки.
- **Не затрагивается атаками и окружающей средой:** Зона не может быть атакована или подвержена физическому воздействию, а ландшафт и природные феномены не влияют на неё. Например, зона, которая причиняет урон огнём, никак не меняется из-за урона холодом.
- **Передвижная зона:** Если талант, который вы используете для создания зоны, позволяет вам её передвигать, значит это передвижная зона. В конце вашего хода передвижная зона оканчивается, если вы превысили дальность до неё хотя бы на 1 клетку (дальность берётся из описания таланта), или если у вас нет линии воздействия хотя бы до 1 клетки её площади.

  Когда вы передвигаете зону, вы не можете передвигать её через сплошные препятствия.
- **Перекрытие зон:** Если зоны взаимно перекрываются, и налагают штрафы к одинаковым броскам или игровым характеристикам, существо, затронутое перекрывающимися зонами, получает наихудший штраф. Точно так же существо в перекрывающихся зонах, получает урон только от той зоны, которая причиняет наибольший урон, независимо от его вида.
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, зона сразу же исчезает.

Инструмент

Инструменты это предметы, через которые некоторые персонажи проводят свою силу. В описании вашего класса или черты будет сказано, какими инструментами вы умеете пользоваться. Для использования талантов и свойств магических инструментов вы должны знать, как использовать эти инструменты.

Ключевое слово «инструмент» указано в талантах, которые могут использоваться через инструмент, тип которого доступен представителям класса, которому принадлежит этот талант. Вы можете использовать таланты с ключевым словом «инструмент» без инструмента, и владея немагическим инструментом, что не предоставляет никаких преимуществ. Если у вас есть магический инструмент, вы можете добавлять его бонус улучшения к броскам атаки и урона талантов с ключевым словом «инструмент» (в 3 главе этой книги и 7 главе *Книги игрока* есть различные магические инструменты).

Надёжный

Если вы промахиваетесь по всем целям, используя надёжный талант, вы не тратите использование этого таланта.

Оружие

Ключевое слово «оружие» определяет таланты, которые используются вместе с оружием, включая импровизированное оружие и невооружённый удар (смотрите «Оружие» на 215 странице *Книги игрока*). Дальность и урон талантов с ключевым словом «оружие» обычно зависит от типа используемого оружия. Знак [Ор] в блоке урона таланта означает кость урона вашего оружия (смотрите «Урон» на 275 странице *Книги игрока*).

Если вы используете оружейный талант с оружием, в обращении с которым вы опытны, вы добавляете его бонус владения к броскам атаки этого таланта. Ваш класс и черты определяют оружие, которым вы владеете. Если вы используете оружейный талант с магическим оружием, вы можете добавить его бонус улучшения к броскам атаки и урона этим талантом.

Превращение

Таланты превращения так или иначе изменяют физическую форму цели.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Вы используете эти правила, когда на вас воздействует талант с ключевым словом «превращение».

- **Одно превращение одновременно:** Если на вас действует более одного таланта превращения, то вы подвергаетесь эффекту только самого последнего. Эффекты других талантов остаются на вас, их длительность не меняется, но эти эффекты не применяются к вам. Однако когда самый последний эффект оканчивается бывший перед ним эффект начинает на вас действовать.
- **Изменение размера:** Если талант превращения уменьшает занимаемое вами пространство, вы не провоцируете атаки, покидая клетки, в которых

  Если эффект превращения делает вас больше, но новый размер не соответствует доступному пространству, эффект превращения не действует, но вы становитесь ошеломлённым (спасение оканчивает). Например, если вы ползёте по узкому тоннелю, а эффект превращения увеличивает ваш размер, то он проваливается и вы становитесь ошеломлённым (спасение оканчивает).
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, эффект превращения сразу же оканчивается.

Призыв

Таланты с ключевым словом «призыв» призывают вам на службу существ из других мест, как правило, с других планов.

ПРИЗВАННОЕ СУЩЕСТВО

К призванным существам применяются приведенные ниже правила, если в описании таланта не указано иное.

- **Союзное существо:** Когда вы используете призывающий талант, вы создаёте существо, которое является союзником для вас и ваших союзников. Талантом определяется, где должно появиться призванное существо.
- **Ваши защиты:** Защиты призванного вами существа равны вашим защитам в момент призыва. При этом временные бонусы и штрафы ваших характеристик не учитываются.
- **Хиты:** Максимальное количество хитов призванного существа равно вашему значению ранения. Если хиты призванного существа снижаются до 0, оно уничтожается, а вы теряете одно исцеление. Если на это момент у вас не осталось больше исцелений, вам причиняется урон, равный половине вашего значения ранения.
- **Отсутствие исцелений:** У призванного существа нет исцелений, но если талант позволяет ему использовать исцеление, вы можете потратить своё исцеление ради него. В этом случае вместо вас все преимущества исцеления получает призванное существо.
- **Скорость:** Скорость призванного существа определяется призывающим талантом.
- **Управление существом:** У призванного существа нет своих действий; вы должны тратить действия и мысленно отдавать ему приказы. Вы можете управлять существом только если у вас есть линия воздействия до него. Когда вы командуете существом, вы делитесь знаниями, но не чувствами.

  Вы можете малым действием приказать выполнить одно из приведенных ниже действий, если оно физически способно его осуществить: бежать, идти, лететь, открыть или закрыть дверь или контейнер, поднять или бросить предмет, ползти, протиснуться, сбежать, стоять на месте или совершить шаг.

  Призывающий талант определяет особые команды, которые вы можете отдавать призванному существу, а также вид действия для этой команды. Если особая команда выполняется малым действием, то в течение одного хода вы можете отдать такую команду лишь один раз.
- **Атаки и проверки:** Если призывающий талант позволяет призванному существу совершать атаки, то вы можете атаковать этим существом, как указано в описании таланта. Если призванное существо может совершать проверки навыков или характеристик, эти проверки совершаете вы. Атаки и проверки, которые вы совершаете за существо, не учитывают временных бонусов и штрафов ваших характеристик.
- **Продолжительность:** Если в описании призывающего таланта не указано иное, призванное существо существует до конца сцены, а затем исчезает. Малым действием вы можете сами отпустить призванное существо.

Созидание

Таланты, с ключевым словом «созидание» создают эффекты, объекты и существ из магической энергии.

СОЗИДАНИЕ

Ваши созидания подчиняются этим правилам, если в таланте не сказано иное.

- **Не занимает пространства:** Предметы вашего созидания не занимают клеток.
- **Не зависит от окружающей среды:** Ландшафт и особенности окружающей среды не влияют на предмет созидания. Например, созидание ледяной руки работает в аду без каких-либо штрафов. Предмету созидания не нужно опираться на твёрдую поверхность, так как он может парить в воздухе.
- **Ваши защиты:** Обычно предметы созидания не могут подвергаться физическим атакам. Если предмет созидания может подвергаться физическим атакам, он использует ваши защиты. Если атака не нацелена конкретно на предмет созидания, то он получает только урон от атаки (без продолжительного урона).
- **Атака предметом созидания:** Если вы можете атаковать предметом созидания, атаку совершаете вы. Вы определяете линию обзора как обычно, но линия воздействия определяется от предмета созидания.
- **Передвижные предметы созидания:** Если талант, который вы используете для создания предмета созидания, позволяет вам его двигать, то это передвижной предмет созидания. В конце вашего хода передвижной предмет созидания исчезает, если вы превысили дальность до неё хотя бы на 1 клетку (дальность берётся из описания таланта), или если у вас нет линии воздействия хотя бы до 1 её клетки.

  Когда вы передвигаете предмет созидания, вы не можете передвигать его через сплошные препятствия.
- **Смерть оканчивает:** Если вы умираете, предмет созидания сразу же исчезает.

Стойка

Когда вы используете талант с ключевым словом «стойка», вы принимаете стойку, которая остаётся, пока вы не примете другую стойку, или до конца сцены.

Телепортация

Телепортирующие таланты мгновенно перемещают существ или предметы из одного места в другое.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН

Многие эффекты предоставляют вам возможность причинить дополнительный урон, включая таланты, черты и свойства магических предметов. Например, если у вас есть черта, которая позволяет вашим зональным атакам причинять дополнительный урон, он не причиняется, когда вы совершаете зональную атаку, не причиняющую урон, такую как талант волшебника *сон*.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Вы используете эти правила когда используете талант с ключевым словом «телепортация».

- **Линия обзора:** У вас должна быть линия обзора до места назначения.
- **Без линии воздействия:** Во время телепортации, ни вы, ни существо или объект, не обязаны иметь линию воздействия до места назначения.
- **Место назначения:** Местом назначения должно быть пространство, которое существо или объект телепортации может занимать без протискивания.
- **Мгновенность:** Телепортация происходит мгновенно. Существо или объект телепортации исчезает и немедленно появляется в выбранном вами месте назначения. Этому передвижению не препятствует промежуточные существа, объекты и ландшафт.
- **Не провоцирует действия:** Существа или объекты телепортации не провоцируют действий врагов, покидая своё пространство.
- **Обездвижен или удерживаем:** Будучи обездвиженным или удерживаемым, существо может телепортироваться как обычно. Если существо телепортируется из физической помехи, хватки врага или другого эффекта обездвиживания, который находится в конкретном месте, существо перестаёт быть обездвиженным или удерживаемым. В противном случае существо телепортируется, но остаётся удерживаемым или обездвиженным, достигая места назначения.

Ужасающий

Если у вас тренировано Запугивание, и вы причиняете урон талантом с ключевым словом «ужасающий», цель получает штраф –2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Существа, имеющие иммунитет к страху, не получают этот штраф.

Укрепляющий

Если у вас тренирована Выносливость, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения, когда вы попадаете талантом с ключевым словом «укрепляющий». Таланты с ключевым словом «укрепляющий», не предоставляют временные хиты более одного раза за ход, даже если вы попали этим талантом несколько раз.

Ярость

Таланты с ключевым словом «ярость» позволяют вам входить в ярость, указанную в самом таланте. Ярость длится, пока вы не войдёте в другую ярость или до конца сцены.

СЛОВАРЬ

Этот краткий словарь содержит игровые термины, которые встречаются в этой книге, но описываются не в *Книге игрока*.

дальний перелёт: Скорость дальнего перелёта действует как обычная скорость с одним исключением: Если вы находитесь в воздухе и используете скорость дальнего перелёта, вы падаете, если совершите какое-нибудь действие сверх действия движения, даже если это свободное действие.

парение: Если у вас есть скорость полёта и вы можете парить, то вы остаётесь в воздухе даже в ошеломлённом состоянии.

причинение урона предметам: Если Мастер разрешит, вы можете использовать талант, который обычно нацеливается на существ, чтобы причинить урон предмету. Более подробно это описано на 65 странице *Руководства Мастера*.

скорость полёта: Если у вас есть скорость полёта, вы можете действием движения пролететь количество клеток, не превышающее эту скорость. Если во время полёта вас сбивают с ног или делают ошеломлённым, вы падаете. Смотрите подробности о полёте на 47 странице *Руководства Мастера*.

слепое зрение: Если вы обладаете слепым зрением, вы чётко видите предметы и существ, находящихся в пределах определённого расстояния и при этом в пределах линии эффекта, даже если они невидимы или чем-то заслонены. Во всём остальном вы полагаетесь на своё обычное зрение.

чувство вибрации: Если у вас есть чувство вибрации, вы чётко видите предметы и существ, находящихся в пределах определённого расстояния, даже если они невидимы, чем-то заслонены и до них нет линии воздействия, но вы с ними должны находиться в контакте с землёй или с одной и той же субстанцией, такой как вода или паутина. Во всём остальном вы полагаетесь на своё обычное зрение.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

артист (предыстория) 179
бедность (предыстория) 178
благородность (предыстория) 178
благословенный (предыстория) 179
богатство (предыстория) 178
Буйство 49
величественное слово 67, 68
военный (предыстория) 180
волшебные палочки 67
воплощение соглашения 101
Вызов божественной силы (апостол) 101, 102, 103
Вызов божественной силы (каратель) 33, 34
высококачественные доспехи 197
Гнев природы 153
гном 10
голиаф 12
город (предыстория) 178
горы (предыстория) 178
дар духа 119
Дикая душа 137
дикая кровь 153
Дикая магия 137
Дикая мощь 49
дикая форма 83, 84
Доспех веры 33
Достоинство барда 67
Достоинство доблести 67
Достоинство хитрости 67
Драконья душа 137
Драконья магия 137
Драконья сила 137
Драконья устойчивость 137
Духовное соглашение 101
Дух-спутник 119
дэв 8
жезлы 101, 205
знамение (предыстория) 179
инструменты апостолов 101, 205, 206
инструменты бардов 67, 204, 209
инструменты друидов 83, 206
инструменты чародеев 137, 203, 206
инструменты шаманов 119, 207
Источник жизни 153
Источник заклинаний 137
исцеляющий дух 119, 120
клыки духа 119, 120
клятва вражды 33, 34
книги ритуалов, альтернативные 211
лес (предыстория) 178
Маленькие персонажи 11
моряк (предыстория) 180
музыкальные инструменты 67, 197, 209, 210
Мультиклассовая универсальность 67
на другом плане (предыстория)179
Освобождённая сила 137
Осуждение карателя 33
Осуждение преследования 33
Осуждение расплаты 33
Первородный аспект 83
первородный источник силы 5
Первородный страж 83
Первородный хищник 83
Песня отдыха 67
полуорк 14
посохи 83, 101, 137, 206
поющие клинки 67, 203, 204
предыстории 178
предыстории генази 181
предыстории гномов 182
предыстории голиафов 182
предыстории дварфов 180
предыстории драконорождённых 180
предыстории дроу 180
предыстории дэвов 180
предыстории людей 183
предыстории полуорков 182
предыстории полурасликов 183
предыстории полуэльфов 182
предыстории тифлингов 183
предыстории шифтеров 183
предыстории эладринов 181
предыстории эльфов 181
преступник (предыстория) 179
Природный баланс 83
Проворство варвара 49
проклятый (предыстория) 179
пророчество (предыстория) 179
пустыня (предыстория) 178
пути совершенства гномов 21
пути совершенства голиафов 27
пути совершенства дварфов 22
пути совершенства драконорождённых 25
пути совершенства дэвов 19
пути совершенства людей 18
пути совершенства полуорков 20
пути совершенства полурасликов 23
пути совершенства тифлингов 28
пути совершенства шифтеров 24
пути совершенства эладринов 26
пути совершенства эльфов 29
разговор с духами 119, 120
ремесленник (предыстория) 179
Ритуальная магия (апостол) 101
Ритуальная магия (друид) 83
Сила земли 153
Сила яростной крови 49
символы веры 33
слова дружбы 67, 68
Соглашение гнева 101
Соглашение сохранности 101
среди другой расы (предыстория) 178
Страж силы 153
таланты формы стража 153
топь (предыстория) 178
торговец (предыстория) 180
тотемы 83, 119, 197, 207
Тренированность барда 67
Триумф главы клана 49
Универсальность навыков 67
учёный (предыстория) 180
фермер (предыстория) 179
Хаотичная вспышка 137
Хаотичная сила 137
Чешуя дракона 137
шифтер 16
щит духа 119, 121
яростный удар 49, 50

WHEN THERE'S A FIGHT WITH A DRAGON, IT'S MORE FUN TO BE ON *HIS* SIDE.

As Dungeon Master, you get to control the monsters, craft the challenges, and create the stories that get retold. Expand your imagination beyond your character sheet and into a D&D® campaign of your own.

Pick up a copy of the *Dungeon Master's Guide*® and *Dungeon Master's Guide 2*—and share the experience.

CREATE AN ACCOUNT AT:
DNDINSIDER.COM

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC. ©2009 Wizards.